



AMIGA

JOKER

4/92

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,- / sfr 7,- / öS 56,- / Lit. 6400,- / hfl 9,50 Nr.4 April 1992

**DAS ULTIMATIVE
SPIELMAGAZIN**

**RACE DRIVIN'
ALCATRAZ
BUBBLE
BOBBLE III
SPACE GUN**

ULTIMATIV UMGESETZT

**ULTIMA VI
SIM ANT
SPACE QUEST IV**

ULTIMATIV LUSTIG

APRIL
JOKER
DAS HEFT IM HEFT

ULTIMATIV SCHÖN

DIE DEMO-GALERIE

ULTIMATIV INFORMATIV

ALLES ÜBER BASIC

ULTIMATIV PREISGÜNSTIG

**ALLE NEUEN
COMPILATIONS!**

**PREISAUSSCHREIBEN
STARKE
TURBO-BOARDS
ZU GEWINNEN!**



KNOW HOW
TIPS • PLANE • LÖSUNGEN
WOLFGANG • GODFATHER
DYNABLASTERS
BLACK CRYPT
MAD T.V.
VRROOM

NEW NEW NEW

JETSONS[®]

The
Computer
Game

Nach der
gleichnamigen
RTL-Plus
Serie!



Hanna-Barbera

AMIGA

ATARI ST

PC

CBM 64

HI TEC SOFTWARE LTD

P.O. BOX 795 • SHEFFIELD • ENGLAND • S7 2EZ
© 1992 Hanna-Barbera Productions Inc.

FAX: 044 742 00547

DEUTSCHER EXKLUSIV-DISTRIBUTOR

RUSHWARE
Office with the word

AUSWAHRE: Microhandelsgesellschaft
Bruchweg 12 • 132 • D-4044 Kempten 2
Münsterland • Harenst, Dorn • © The 46
TEL: 02101.6370, FAX: 02101.6071114

TRADITIONEN



Am ersten April erlaubt man sich den einen oder anderen kleinen Scherz, das hat Tradition. Als Fachblatt für Traditionspflege ist es für uns deshalb eine Selbstverständlichkeit, in der April-Ausgabe ein paar Stereotypen und Klischees (= Traditionen?) rund um Spiele, Amiga und nicht zuletzt den Joker kräftig auf die Schippe zu nehmen — das haben wir immer schon so gehalten, deshalb ist auch das bereits eine Tradition. Also findet Ihr in diesem Heft ein Heft im Heft, nämlich den „April Joker“. Zugegeben, hinter das Licht führen werden die „gefälschten“ Rubriken darin wohl keinen, aber dafür können wir umso respektloser unsere Späßchen treiben: Ihr werdet sehen, nach bester Joker-Tradition war uns auch diesmal wieder nichts und niemand heilig (am wenigsten wir selber), laßt Euch überraschen!

Eine andere hübsche Tradition des Hauses ist das Compilation-Special in jeder zweiten Ausgabe, daher informieren wir Euch auch in dieser Nummer wieder umfassend über die neuesten Spiele-Sampler. So weiß, so gut. Es gibt aber auch weniger nette Traditionen, eine davon wäre, daß um diese Jahreszeit die Neuerscheinungen dünn gesät sind. Verständlich, einerseits ist das Weihnachtsgeschäft nun endgültig vorbei (selbst die obligatorischen Nachzügler haben mittlerweile bereits den Weg in die Shops gefunden), andererseits steht das große, tiefe, dunkle Sommerloch unmittelbar bevor. Und selten war die Ebbe so schlimm wie in diesem Jahr: Vor einigen Wochen drohte die Flut neuer Spiele noch unsere Schreibtische mitzureißen, im Moment sammeln wir die Software-Tröpfchen sozusagen mit der Pipette...

Daß es den Kollegen von der Konkurrenz nicht besser geht, ist uns nur ein schwacher Trost — immerhin können die Jungs zur Not ja auch PD-Games für den Spectrum testen, wir hingegen sind den Gezeiten des Amiga-Ozeans erbarmungslos ausgeliefert. Ist aber halb so wild, denn erstens haben wir letztlich ja doch wieder viele interessante Games für Euch herausgefischt, und zweitens sind kapitale Previews, Specials und Preis-

ausschreiben schließlich auch kein übler Fang, oder?

Ich muß daher gottlob auch nicht mit der besonders liebgewonnenen Tradition brechen, Euch frohen Herzens und reinen Gewissens viel Spaß beim Lesen wünschen zu können! Euer

Michael



OBLESER'S CURRENT STOCK 1 0
 NUMBER OF CAPTAINS 1 2
 NUMBER OF PILOTS 1 2

NUMBER OF COOMS 1 2
 NUMBER OF RIFLEMAN 1 2
 NUMBER OF CATAPULTOR 1 2
 NUMBER OF SOLDIERS 1 2



Storm Master

BEINHARTE ACTION:
 Frisch aus der Spielhalle kommt „Space Gun“, und der Hostages-Nachfolger „Alcatraz“ zieht nun auch seine blutigen Kreise! Leute mit schwachen Nerven lesen bitte keinesfalls die Seiten 16 und 30

**ZUCKERSUSSE PLATT-
 FORMEN:** Mit „Bubble Bobble III“, „Titus the Fox“ und „Son Shu Si“ wird der Amiga zur Konsole! 3 x scharfe Action im süßen Japan-Look, Zuckerkranke meiden daher die Seiten 10, 34 und 84

SEHENSWERTE BILDER:
 Interessiert an einem Direktvergleich von Arcade-Games mit der Amigaversion? Oder an der ultimativen Grafik-Power? Nein? Dann werft bloß keinen Blick auf die „Demo-Galerie“ und das „Coin Op“ auf den Seiten 54/55 und 122/123

BRANDHEISSE INFOS:
 Im User Club verraten wir Euch „Alles über Basic“ und beantworten die Frage „Was bitte ist ein Freezer?“. Und Dr. Freak packt über Konsolen-Raubkopien aus! Aber wer das alles schon weiß, der spart sich natürlich die Seiten 40, 115 und 116/117

EKSKLUSIVE PREVIEWS:
 Wir haben in Erfahrung gebracht, daß Battle Isle in Serie geht und der schnellste Wagen der Welt versoffet wird! Wie bitte, die „History Line“ und der „Jaguar XJ 220“ sind Euch schnuppe? Tja, dann überblättert halt die Seiten 8 und 9

TURBOSTARKE PREISE:
 Fünf tolle Turbo-Karten und viele topaktuelle Games werfen wir beim „Turbo Wettbewerb“ unters Volk! Notorische Pechvögel sparen sich die Enttäuschung und gucken keinesfalls auf Seite 53



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
History Line	8
Jaguar XJ 220	9
Mailbox	20
PD-Box	38
Crack!	40
Up & Down	42
Ruhmeshalle	52
Preisausschreiben:	53
Der Turbo-Wettbewerb	
Special:	54
Die Demo-Galerie	
Computer-ABC	56
Seitenhiebe	57
Brork-Comic	58
Know How	59
Know How Index	70
Scherzkeks:	77
Der April Joker	
Joker-Galerie	90
Impressum	92
Rockus-Comic	92
Zeitgeist:	93
In oder Out II - Leser- meinungen	
Klassiker:	101
Zak McKracken	
Special:	102
14 1/2 neue Compilations	
Kleinanzeigen	107
Joker-Index	114
User-Club:	
Was bitte ist ein Freezer?	115
Alles über Basic	116
Postspiel:	118
Der Kicker-Cup	
Joker-Comic	119
Stromausfall:	120
Speck-Weg	
Domain	
Coin Op	122
Joker-Shop	124
Vorschau	126
Inserenten	126
Bezugsquellen	126

Games im Test

Abenteuer

Black Crypt	28
Maddog-Williams	96
Space Quest IV	86
Ultima VI	44

Action

Alcatraz	16
Bonanza Bros.	98
Son Shu Si	84
Space Gun	30
Steve McQueen	50

Geschicklichkeit

Bubble Bobble III	10
No Buddies Land	99
Paperboy 2	18
Psyborg	100
The Jetsons	100
Titus the Fox	34
Top Banana	18

Simulation

Diego Soccer	94
Global Effect	14
Powerplay Eishockey	94
Sim Ant	48
Sim Sim	79

Sport

Blades of Steel	88
John Madden Football	32
Race Drivin'	12
World Series Cricket	74

Strategie

Castles	95
Colorix	88
Der Fluch des Drachen	99
Panzer Battles	98
Shizophrenia	50

Verschiedenes

Brettspiele	120
Compilations	102
Computer Diplomacy	74
PD-Games	38
Storm Master	72



Space Quest IV



THE STORY OF BUBBLE BOBBLE III



GENIALE UMSETZUNGEN: Endlich, endlich, endlich – „Ultima VI“, „Sim Ant“ und „Space Quest IV“ haben den Absprung vom PC geschafft! Wer den Amiga für tot hält, übersieht am besten die
Seiten 44/45, 48 und 86/87

HAARSTRÄUBENDER UNSINN: Andere machen einen schlappen Aprilscherz, wir machen eine ganze Ausgabe voller Klamauk! Wer über den „April Joker“ nicht lacht, hat wirklich keinen Humor – und blättert gleich weiter, nämlich ab
Seite 77



Titus the Fox

KOMPROMISSLOSER SPORT: Zu ungeschickt für „Race Drivin'“? Zu feige für „John Madden American Football“ oder „Blades of Steel“? Kein Problem, vergesst einfach die
Seiten 12/13, 32 und 88





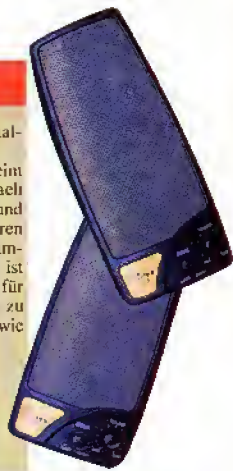
Modern Talking

Es war einmal vor langer, langer Zeit (AJ 12/89), da stellten wir Euch hier das „Amiga Stereo Speaker System“ zur Klangverbesserung ohne Stereoanlage vor. Jetzt ist die verbesserte Neuauflage erhältlich.

Erstmal wurde die Leistung gegenüber dem Vorgängermodell verdoppelt, auch ist nun die Lautstärke für jede Box einzeln regelbar. Es gibt einen speziellen Soundverbesserer (z.B. für Actiongames), LED-Anzeigen und die Möglichkeit, einzeln

(Bass-) Verstärker zuschalten zu können. Ansonsten blieb alles beim Alten – die Optik ist nael wie vor hübsch, Netzteil und Anschlußkabel gehören nach wie vor zum Lieferumfang. Und last not least ist der „geboxte“ Sound für nach wie vor 99,- DM zu haben! Wo? Na, nach wie vor bei:

AIIS
Schrötergasse 3 – 5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950



Die Jufos kommen!

Ein Jufo ist ein Teilnehmer am berühmtesten Wettbewerb „Jugend Forscht“, und davon gab es in der aktuellen Runde 27 etwa 3600. Vom 7. bis zum 12. Mai treffen sich nun die diesjährigen Finalisten in Duisburg.

Wer also, z.B. am 11. Mai zwischen 9 und 15 Uhr nichts Besseres zu tun hat, der sollte sich ruhig mal die Ausstellung der Wettbewerbsarbeiten in der Mercatorhalle anschauen – um ins Finale zu kommen, mußten die jugendlichen Forscher immerhin erst 43 regionale und dann noch 16 Landeswettbewerbe erfolgreich hinter sich bringen!

Tja, und wer wollte nicht schon immer wissen, wie man Hundekot im Dunkeln zum Leuchten bringt? Daneben gibt es aber auch halbwegs sinnvolle Arbeiten zu bestaunen, etwa eine computergesteuerte Blindenschrift. Wie gesagt, falls Ihr zufällig in Duisburg seid und gerade nichts Besseres zu tun habt...

Das Memory-Trio

Elektronische Notizbücher und Grafik-Taschenrechner sind ein teurer Spaß? Ach was, dank Casio ist die digitale Gedächtniskrücke für unterwegs jetzt erschwinglich geworden!

Bei der neuen Mini-Datenbank „SF-4300“ sind bis zu 1350 Datensätze, Weltzeituhr, Paßwortschutz und Erinnerungsfunktion bereits für 149,- DM zu haben; auf Wunsch gibt's auch ein Interface mit Speichermöglichkeit. Die Profi-Version mit 64 KB nennt sich „SF-

9700“ und schlägt mit 499,- DM zu Buche. Dafür erhält man ein entspiegeltes Display, dessen Kontrast individuell geregelt werden kann, und die Möglichkeit, das Gerät mit einer Translator-Card zum Dolmetscher auszubauen. Ja, und falls die Speicherkapazität von 2.600 Einträgen nicht ausreicht, kann mit RAM-Karten beliebig nachgerüstet werden.

Besonders interessant könnte der Grafik-Taschenrechner „FX-6200G“ sein, er ist nämlich (weil nicht programmierbar) für den Schulsinsatz zugelassen. Knapp 100 Steine sind hier zu be-rappen, schon stehen Euch

satte 185 Funktionen auf einem Grafik-LCD-Display mit 40 x 23 Punkten und 12stelliger Anzeige zur Verfügung. Antestmöglichkeiten im einschlägigen Fachhandel.



Das Plus zum Plus

Da hat man nun einen A500 Plus, und dann will kaum ein Game darauf laufen – schöne Beschörung. Die Rettung in der Not ist eine Kickstart-Umschaltplatte. Ach, wäre der Spaß bloß nicht so unhandlich und teuer! Ist er doch garnicht...

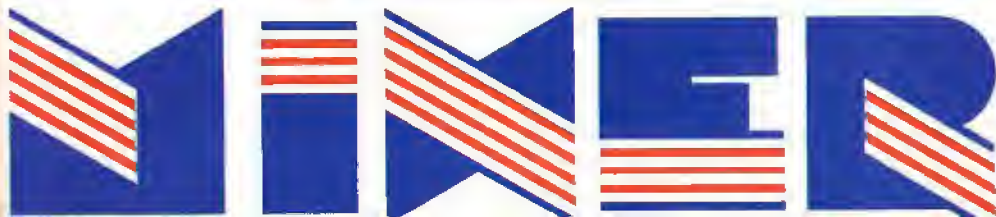
Für alle geplagten Plusler gibt's ja jetzt KISS, den ex-

ternen Kickstart-Adapter zum Taschengeldtarif. Das Gerät wird einfach an den Expansionsport gesteckt, schon kann mit einem Schalter zwischen externer und interner Kickstart gewechselt werden – und das für bescheidene 69,- DM.

Wenn die Probleme mit der eingebauten Kick 2.0 also bald der Vergangenheit angehören sollen, müßt Ihr Euch nur (gesondert!) eine Kick 1.3 auf ROM zulegen

und an der vorgesehenen Stelle aufstecken; Kostenpunkt so um die 40,- DM. KISS ist übrigens auch für den A500, den A2000 (intern) und den 1000er erhältlich, bei letzterem erspart es Euch das Booten der Kickstart von Diskette. Infos und Bezug über:

PWH
Hauptstr. 48
5014 Kerpen 1
Tel.: 02273/2720



History Line

„Battle Isle“ war der Strategie-Knaller des letzten Jahres, vielleicht sogar der letzten Jahre! Am offiziellen Nachfolger wird daher schon fleißig gebastelt, auch Datadisks hat Blue Byte in der Mache. Aber von Gutem kann man ja eigentlich nie genug haben...



...also haben sich die Mannen um den Oberblaubeißer Lothar Schmitt noch eine brandneue Strategie-Reihe einfallen lassen, die auf den grundsätzlichen Features von „Battle Isle“ basiert! Im Gegensatz zum futuristischen Vorbild wird sich die Serie jedoch mit historischen Ereignissen auseinandersetzen, der Name History Line kommt nicht von ungefähr. Zunächst geht's mal wieder in den ersten Weltkrieg, die folgenden Strategicals sind während des amerikanischen Bürgerkriegs und der Feldzüge Napoleons angesiedelt. Begeben wir uns also zurück zu jenem verhängnisvollen 28. Juni 1914, als die Kugel eines Attentäters den österreichischen Thronfolger Erzherzog Franz Ferdinand niederstreckte und damit einen Krieg von bislang nicht gekannten Ausmaßen einleitet...

Screenaufbau, Steuerung und Spielablauf werden natürlich ganz ähnlich wie bei „Battle Isle“ aussehen, diesmal gibt es 48 Ein- plus 32 Zwei-Spieler-Kampagnen. Im Unterschied zu den umkämpften SF-Inseln geht es hier aber wie gesagt absolut originalgetreu zur Sache! Das bedeutet zum einen, daß man nun Pioniertruppen, Doppel-

decker und dergleichen Museumsstücke mehr befiehlt, zum anderen heißt das, daß sich der Verlauf der Geschichte nicht ändern läßt. Der Posten des Oberbefehlshabers ist daher tabu, stattdessen schlüpft man in die Rolle verschiedener (Heeres-) Kommandanten an historisch wertvollen Frontabschnitten.

Wenn man eine Schlacht verliert, kriegt man noch eine Chance, verpatzt man die ebenfalls, heißt es Game Over.

Wer dagegen das strittige Territorium erobert, bekommt zur Belohnung reichlich Deko-Material (Orden, etc.) und einen geschichtlichen Rückblick: In animierten Zwischensequenzen erfährt man Wissenswertes über die damalige Waffentechnik, aber auch Infos über politische Vorgänge und das Leben der Bevölkerung werden geboten. Diese Zeitungsausschnitte und hübschen kleinen SW-Filmsequenzen ersetzen den vom Inselkrieg her bekannten „Attack-Modus“, der strategische Teil der Schlachten gleicht hingegen weitgehend dem insularen „Move-Modus“. Vogelperspektive, Splitscreen für's Strategen-Duo und ausgeklügelte Icon-Steuerung – alles da.

Das heißt, so hundertprozentig sind die Sächelchen noch nicht da, besonders an der Steuerung wird noch fieberhaft gefeilt. Mit dem Start der History Line ist daher frühestens im August zu rechnen, wer kein Megabyte unter der Haube hat, braucht aber gar nicht erst mitzurechnen. Als kleines Trostpflaster sollte die erste Datadisk mit neuen Landschaften für „Battle Isle“ dann bereits innerhalb der nächsten ein, zwei Stunden erhältlich sein – ganz im Gegensatz zum „richtigen“ Nachfolger, der wohl erst 1993 von sich reden machen wird. (C. Borgmeier)



JAGUAR XJ 220

Während man bei Gremlin von „Super Cars“ bis „Lotus Turbo 2“ immer wieder den Tiger in den Tank packt, lassen die Kollegen von Core Design jetzt den Jaguar von der Leine – der schnellste Straßensportwagen der Welt wurde offiziell zur Versoffung freigegeben!

Ganze 350 Stück dieser automobilen Raubkatze findet man weltweit auf der freien Wild- bzw. Autobahn, für ein läppisches Milliönchen könnt Ihr den Jaguar XJ 220 in Eurer Garage heimisch machen. Die digitale Ausführung wird freilich schon zum Preis einer halben Tankfüllung zu haben sein und ist naturgemäß nicht ganz so rar wie die Straßenversion. Dennoch soll das gute Stück einen Hauch der Exklusivität des Originals bieten – also haben die „Thunderhawk“-Macher Mac Avery und Jason Gee erst den Jaguar-Ingenieuren über die Schulter geschaut und dann tief in die Trickkiste gegriffen...

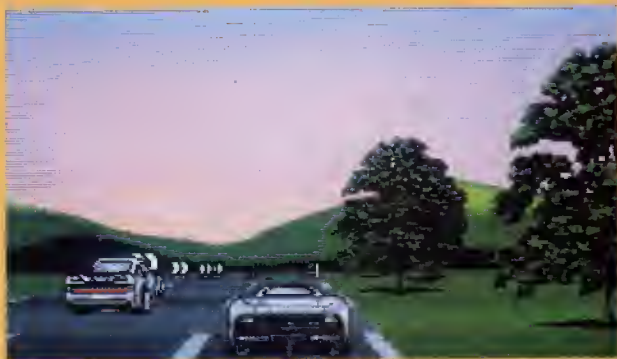
Der britische Superbolide entführt Euch in zwölf Länder, wo jeweils drei Rennen ausgetragen werden, was summa summarum 36 Level voller gegenüber Porsches, Ferraris und Lamborghini macht. Englische Umgangsformen können unterwegs ruhig beiseite gelassen werden, man rammt die rollenden Verkehrshindernisse kurzerhand von der Straße – aber bitte nicht zu ausgiebig, sonst ist der flotte Jaguar beim nächsten Rennen nicht mehr einsatzfähig. Erstmals wird hier an der Helligkeit der Rücklichter zu erkennen sein, wie stark der Vorausschleicher



gerade in die Bremsen steigt! Überhaupt soll es auf den internationalen Strecken von Deutschland über Brasilien bis Indien sehr realistisch zugehen, z.B. schickt Petrus hin und wieder eine ordentliche Ladung Nebel, Schnee oder Regen herab, was nicht nur die Sicht behindert, sondern auch das Handling des Wagens beeinflusst. Zu den Tücken des Straßenverkehrs gehören außerdem Seitenwinde, Sandstür-

me und nasse Blätter auf der Fahrbahn, während man Wasserfälle, Tunnel, Brücken, Bergpässe, Klippen und sogar belebte Kreuzungen passiert. Auch akustisch fährt, äh geht Core Design bei der Lizenz-Premiere neue Wege: Neben dem Super-Jaguar hat man selbst den Feind-Racern digitalisierten Original-Motorensound spendiert! Daneben sorgen sechs verschiedene Belegmelodien für musikalisch beschwingtes Rennvergnügen.

Ja, die Zusammenarbeit mit den Herstellern der Edelkarosse scheint sich bezahlt zu machen – oder sehen die Screenshots etwa nicht lecker aus? Gut, auf den ersten Blick kann das Spiel eine gewisse Ähnlichkeit mit „Lotus Turbo 2“ nicht verleugnen, aber das dürfte ja kaum von Nachteil sein, genau wie die Möglichkeit, zwei Amigas für gemeinsames Rasen (per Nullmodem) zu verknüpfen. Der Startschuß fällt jedenfalls Ende Mai, bis dahin habt Ihr noch Zeit, Eurer „Freundin“ das Renngewicht von 1MB anzutrainieren – darunter setzt sich die Wildkatze nämlich gar nicht erst in Bewegung. (pb)



Mit „Bubble Bobble“ fing es 1987 in der Spielhalle an: Alle Welt war von den beiden putzigen Plattform-Drachen begeistert. Das blieb auch bei der Amiga-Umsetzung so, der Nachfolger „Rainbow Islands“ zog dann die letzten Zweifler in seinen Bann. Und jetzt geht's endlich weiter!

BUBBLE BOBBLE III: PARASOL STARS



Ocean aber gar nicht ins Konzept! Also müssen die Jungs nochmal ran, um hier dem fiesen Chaostikhan das Handwerk zu legen - ehe der Schlimmling mit seinen Monsterhorden noch das ganze Universum verseucht...

Insgesamt sieben Planeten warten auf ihre Befreiung, von denen jeder noch einmal in sieben Level unterteilt ist. Zusätzlich gibt's drei Geheimwelten, deren Eingänge in akribischer Kleinarbeit gesucht werden müssen. Wie nicht anders zu erwarten, wimmelt es überall von Feinden, auch die obligatorischen Endgegner harren ihrer obligatorischen Tracht Prügel. Als Waffen besitzen Bub und Bob lediglich ihre Sonnenschirme, die übrigens ein Geschenk der dankbaren Bewohner von Rainbow Island sind. Und diese Schirmchen haben's ganz schön in sich: Schon ihre bloße Berührung wirkt tödlich, zudem können Bub und Bob mit ihnen Wassertropfen auf sammeln, um sie dann den wasserscheuen Monstern entgegenzuschleudern. Lässt man fünf Tropfen zusammenkommen, wird daraus ein Mega-Tropfen, der sämtlichen Feinden das Fürchten lehrt. Daneben sind auch die üblichen Extras vertreten: am Wegesrand verstreute Mahlzeiten für den kleinen Hunger zwischen durch, Siebenmeilen-Stiefel zum schnelleren Vorwärtsschreiten, Smart-bombs und zusätzliche Leben, weil die drei von Haus aus vorhandenen kaum

für alle sieben Planeten reichen werden.

Grafik und Sound sind von gewohnt zuckersüßer Güte, wobei man die einzelnen Spielabschnitte wie beim Vorgänger auch hier wieder bestimmten Themen gewidmet hat. So spielt die erste Runde z.B. in einer Musikwelt, in der unsere Mini-Helden dem Angriff verschiedener Musikinstrumente ausgesetzt sind - etwa mutierten Trompeten, Killer-Pianos und ähnlichen Bestien. Auch in punkto Gameplay stimmt alles, nicht zuletzt, weil der zwischenzeitlich („Rainbow Islands“) eingesparte Zwei-Spieler-Simultanmodus wieder eingeführt wurde. Man kann sogar seinem Kollegen aufs (Schirm-)Dach steigen, um auf diese Weise an die etwas entlegeneren Extras heranzukommen.

Man braucht also kein Prophet sein, um vorherzusehen, daß Bub & Bob mit diesem Spiel die Herzen ihrer Fans wieder genauso erobern werden, wie ihnen das vorher schon zweimal gelungen ist. Die Programmierer haben jedenfalls das ihre dazu getan, apropos Programmierer: Diesmal gab es gar kein Arcade-Original, die Amigaversion wurde unmittelbar von der PC-Engine konvertiert. Das Ergebnis kann sich wirklich sehen und spielen lassen! (L.Bunder)

Der Amiga Joker meint:

Parasol Stars ist ein neuer Stern am Plattform-Himmel!

Eigentlich wollten Bub und Bob ja in Rente gehen, nachdem sie auf den Regenbogen-Inseln für Ruhe und Ordnung gesorgt hatten. Zwei so erfolgreiche Helden im Altenheim, das paßte



Parasol Stars


Grafik:	75%
Sound:	71%
Handhabung:	82%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	80%
Variabel	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Ocean	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Highscores speicherbar, Pause- und Continue-Funktion.

Das Schwarze Auge[®]

Fantastische Fantasie-Spiele

THORWAL IN GEFahr!

Das Land der stolzen Recken im Norden Aventuriens sieht düsteren Zeiten entgegen. Marodierende Orkbanden überfallen Bauernhöfe, plündern Siedlungen und verwüsten die Felder. Gerüchte mehren sich, daß ein großes Heer von Schwarzpelzen bereitsteht, um Tod und Vernichtung in die Städte zu tragen... Sind die Orks noch aufzuhalten? Die Thorwaler sind verzweifelt. Ein eigenes Heer kann nicht ausgehoben werden, und so setzt der Hetmann die letzten Hoffnungen in ein verschollenes Artefakt und eine Gruppe uner-schrockener Abenteuer...


Die Schicksalsklinge wird Sie in seinen Bann schlagen und dem grauen Alltag entreißen. Lieben auch Sie Aventuren, die Welt des Schwarzen Auges in all seiner Vielfalt, tauchen Sie ein in eine phantastische Zeit und erleben Sie pralle Geheimnisse mit Ihrer Gruppe verwegener Abenteurer.

Ein Erlebnis, das Sie nie vergessen werden!

DIE SCHICKSALSKLINGE



ATTIC Entertainment Software GmbH
Untere Vorstadt 37 • 7470 Albstadt 1



FANTASY
PRODUCTIONS

We unchain your fantasies...
...on your
Amiga, IBM PC and
Atari ST

RACE DRIVIN'

Stoßverkehr auf der Achterbahn

Der Amiga Joker meint:
Race Drivin' markiert
ganz klar den Höhe-
punkt der schnellen
Vektor-Serie!

Na, jetzt fehlt jedenfalls der Streckeneditor, mit dem man beim zweiten Streich eigene Stunt-Tracks entwerfen konnte. Aber bitte, den gibt's in der Spielhölle schließlich auch nicht. Was es hingegen beim originalen Race Drivin' gibt, das sind verschiedene Boliden und drei Strecken zur freien Wahl...

Zunächst entscheidet man sich also, ob man lieber im Sportwagen, Speedster oder Roadster seine Runden drehen will. Unterschiede im Fahrverhalten wird man zwar vergeblich suchen, dafür kann jeder Wagen mit einem individuell gestylten Armaturenbrett aufwarten. Außerdem sind die Wägelchen mit Automatik oder Viergangschaltung zu haben, letztere hat sogar einen Rückwärtsgang. Kommen wir nun zu den Kursen, genaugenommen gibt's davon nämlich vier – schließlich ist der alte Originalkurs auch wieder mit von der Partie und zählt dank seines „Stunt-“ bzw. „Speed-Tracks“ ja quasi doppelt.

Neu ist dagegen der „Super Stunt Track“, und gegen den wirken die Steilkurven, Loopings und Zugbrücken des Oldies direkt wie Kinderkram: Die Achterbahnfahrt auf den Serpentinaugen ist ja noch relativ problemlos zu meistern, aber spätestens bei dem „gespaltenen“ Looping, dem Korkenzieher oder dem Überkopfsprung trennt sich die Spreu vom Weizen! Et was gemütlicher fährt sich's dann wieder auf dem „Autocross“, einem Rundkurs ohne nennenswerte Schwierigkeiten.

Wie gehabt wollen sämtliche Schikanen innerhalb eines Zeitlimits gemeistert sein, wobei ein sogenannter Phantom Photon kein noch so halsbrecherisches Manöver scheut, um den Spieler von der Straße zu drängen. Nur gut, daß man wenigstens auf der Super Stunt Strecke seine Ruhe vor dem computergesteuerten Geisterfahrer hat, dafür herrscht auf dem althergebrachten Kurs nun umso mehr Verkehr. Um sich heiße Kopf-an-Kopf-Duelle mit einem Kumpel zu liefern, kann man entweder per Nullmodemkabel zwei Amigas verkuppeln oder auf den brandneuen Duo-Modus zurückgreifen. Hierbei fährt der erste Spieler zunächst sein Rennen gegen den Phantom Photon, die Fahrt wird auto-

Da soll sich noch einer auskennen:
„Hard Drivin'“ war eine Umsetzung
des gleichnamigen Atari-Automaten,
„Hard Drivin' 2“ eine Eigenproduktion
von Domark, und die dritte Vektor-Raserei
kommt wieder aus der Spielhalle. Der erste
Teil war mies, der zweite gut, und jetzt?



Auweia, das sieht böse aus!

Der Super Stunt Track für Super Stuntfahrer.

matisch gespeichert, und der zweite Spieler muß sich dann gegen beide Fahrzeuge (das des Phantoms und das Gespeicherte!) durchsetzen. Etwas unfair, vielleicht wäre ein Splitscreen à la „Lotus Turbo 2“ die bessere Lösung gewesen. Naja, so muß man sich halt abwechseln.

Langeweile kommt in keinem Fall auf, dafür sorgt allein schon die prachtvolle 3D-Vektorgrafik. War sie bei den Vorräsern schon hübsch anzusehen, so wurde sie jetzt nochmal gehörig aufgepeppt und flutscht nun deutlich williger über den Screen. Wer seine Bildschirmrunden am liebsten ruckelfrei genießt, darf durch Verzicht auf das eine oder andere Objekt (Schilder, Häuser, Kühe, etc.) noch einen Zahn zulegen, denn neuerdings ist der Detailgrad regelbar. Gut gefallen hat uns auch, daß sich die Rennstrecken in der Farbgebung und durch einen anders gestalteten Horizont voneinander unterscheiden; daß Crashes aus der Vogelperspektive wiederholt werden, ist für harte Driver ohnehin Ehrensache. Dafür muß man nunmehr auf einen einstellbaren Schwierigkeitsgrad verzichten, und die Soundeffekte sind immer noch so mäßig wie bei den Vorgängern (ganz im Gegensatz zum tollen Heavy Metal im Titelscreen).

Das Wichtigste kommt wie so oft zum Schluß: Endlich kann die Steuerung voll überzeugen! Je nach Gusto darf die Sensibilität justiert werden, dann braucht es nur noch einen Joystick zum großen Raserglück, denn die Maus ist nach wie vor zweite Wahl. Tja, hätte man den Streckeneditor nicht wegrationalisiert, wäre Race Drivin' seinen Vorgängern nicht gar so ähnlich, und gäbe es mittlerweile nicht schon eine Unzahl solcher Games – wir hätten nochmal 10 Prozent und einen Hit draufgelegt! (rl)



Race Drivin'

Grafik:	82%
Sound:	59%
Handhabung:	76%
Spieldidee:	59%
Dauerspaß:	76%
Preis/Leistung:	73%
Red. Urteil:	75%
Für Fortgeschrittene	
Prels: ca. 89,- DM	
Hersteller: Dornak	
Genre: Sport	

Spezialität: Die Highscores werden nicht gespeichert, dafür zusätzlicher Speicher erkannt, wodurch Nachladezeiten entfallen.



Viel Verkehr am „Klassik-Kurs“

Autocross – mehr 'ne Übungsstrecke.



Storm Master

Fiction & Facts:



Schnippen Sie in die Rolle des Großen Magiers Horschers über das ferne Königreich Eoka, wo die Stürme die einzige Quelle der Macht sind. Entwickeln Sie die Wirtschaft Ihres Landes, bauen Sie eine mächtige Armee auf, die Ihnen ebenso nützen wird wie die sichere Übergewandte Beherrschung von Magie, Spionage und Verrat.

• Sochs verschiedene Szenarien • 3D-Action Kampfsequenzen • Handel mit anderen Ländern • Legen Sie die Steuern fest • Bauen Sie Windmühlen und Flugschiffe • Kontrollieren Sie die Welten- und Fleischproduktion • Plündern Sie feindliche Städte • Lassen Sie Ihre Ministerien ausspannen • Führen Sie magische Zeremonien durch • Planen Sie militärische Aktionen.

* Gut gemixt: Viel Wirtschaft, eine Extrapolation Strategie und ein Hauch von Action.

PC JOKER 72%

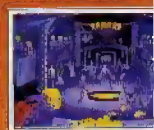
"Storm Master pustet frischen Wind ins Strategen-Gehäge."

AMIGA JOKER 72%

"Wer über einen Amiga oder einen MS-DOS-Rechner verfügt, sich genug strategisches Geschick, kaufmännisches Talent und politischen Weitblick zutraut und zudem noch her vorragend gemachte Strategie-Wirtschaftssimulationen im Fantasy-Milieu mag, wird mit dem - komplett in Deutsch erscheinenden - Storm Master sehr gut bedient."

SPIELBOX

Für AMIGA, ATARI ST, MS-DOS 5.25" und 3.5"



Fiction & ...

fantasy



CRYSTALS OF ARBORES

Suchen Sie sich eine handvoll Helden, und finden Sie als Team die 4 magischen Kristalle der Harmonie. Beziehen Sie das gebirgige Land aus den Klauen des bösen Magiers - dem Lord des Chaos.

"Adventure-Spiel vom Feinsten - die Crystals of Arbores strahlen in allen Farben des Regenbogens."

ASM HIT 61%

"Adventure-Spiel vom Feinsten - die Crystals of Arbores strahlen in allen Farben des Regenbogens."

C.U. AMIGA 91%



COLORADO

Acarien, Puzzle- und Strategiespiel auf der Suche nach einer längst verlorenen Goldmine - Wilder Westen inklusive.

"Die ständige Herausforderung lässt an der Bildschirm und läßt den Geist nicht mehr zur Ruhe kommen!"

AMIGA ACTION



BOSTON BOMB CLUB

Eine Gruppe von Wissenschaftlern trifft sich Mitte des 19. Jahrhunderts in einer Bar in Boston und konzipiert die Grundidee für die heutigen Puzzle-Spiele.

"Eine zündende Idee steckt hinter diesem bombigen Titel, die Umsetzung vermochte ebenso zu begeistern wie Sound und Handling."

AMIGA 008 02%

"Boston Bomb Club ist ein Genial!"

"In verurteilt schwelgere, aber außergewöhnlich anregendes Schachspiel-Gedächtnisübung."

ZERO 0%

Für Amiga, Atari ST, MS-DOS 5.25" und 3.5"

C.U. AMIGA 54%



VERTRIEB DURCH: RUSHWARE GmbH

pak

COMING SOON
CHAR: LEG
OF THE

GLOBAL EFFECT

Wie hat Euch eigentlich „Sim City“ gefallen? Toooll, aber ein Gegenspieler wäre halt schön gewesen? Wie bitte, mit der Ökologie hättet Ihr auch ganz gerne ein bißchen experimentiert? Ja, dann holt Euch doch einfach die neue Echtzeit-Simulation von Millennium!

Der Amiga Joker meint:
Global Effect – Ökologie, die Spaß macht!

Denn als allgewaltiger Chef einer außerirdischen Kolonie darf man hier seine städtebauerischen Fähigkeiten wahlweise alleine ausleben, an einem cleveren Computergegner messen oder gar per Nullmodem gegen einen gleichgesinnten Spezi um die Wette zivilisieren. Die Lebensqualität (Durchschnittstemperatur, Bodenschätze usw.) des zu besiedelnden Planeten kann ganz nach Belieben eingestellt werden; daneben warten acht fixfertige Szenarios von der Eiswelt bis zum Regenwald auf biodynamisch wertvolle Kolonisten.

Wie oder wo auch immer, zunächst setzt man in bester Sim-Tradition ein paar Stadtviertel in die Pampa, welche von einem Wind- oder Solarkraftwerk versorgt werden sollten – denn hier haben Energieverschwender schlechte Karten! Damit wir uns richtig verstehen, die Rede ist erstmal von einer spezifischen Game-Power, dem Mana aus „Populous“ nicht unähnlich. Alles, was man tut oder baut, kostet ein

Quentchen dieses Lebensaftes, andererseits wirft eine florierende Kolonie ja genügend davon ab. Leider gilt das auch für Dreck und Industrieabfälle, welche mit Recycling-Centern und Aufbereitungsanlagen entsorgt werden müssen; andernfalls verpufft die kostbare Energie, ja es drohen gar Umweltschäden bis hin zur Klimakatastrophe. Gottele, dann baun wir halt mehrere



Wüstensand von Menschenhand?

kleine Städtchen, um an unser täglich Mana zu kommen. Gute Idee, nur leider ist die erforderliche Benutzung von Übersichtskarten, Tabellenmaterial und dergleichen ebenfalls nicht kostenlos, selbst fürs Terrain-Scrolling muß gelöhnt werden! Zudem wachsen die Orte ganz von alleine weiter (auch wenn man sich nicht um sie kümmert),

was dem Spieler zwei bis drei Striche durch die ökologisch ausbalancierte Rechnung machen kann.

Damit nicht genug: Erdbeben erschüttern die Scholle, man kann Bergbau treiben, um Kohlekraftwerke zu versorgen, für Atommeiler nach Uran buddeln, Farmen anlegen und sogar (auf rein strategischer Basis) gegen den oben erwähnten Widersacher zu Felde ziehen. Daß derlei kriegerrische Aktivitäten jedoch dem Öko-Gleichgewicht nicht unbedingt zuträglich sind, kann man bereits an den ebenfalls verfügbaren Katastrophen-Szenarios ermessen, wo z.B. eine postnuklear verseuchte Welt der Rettung harrt. Aber auch an zuviel Kohlendioxid, Ozonlöchern und vergifteten Böden darf man sich versuchen.

Die umweltfreundliche Welten-Simulation präsentiert sich wie beim Maxis-Vorbild in grafisch schlichter (und kaum animierter) Vogelperspektive, neben dem großen Terrain-Fenster pflügt die Maus durch ein Feld mit diversen Steuericons. Vom Sound ist eine nette Titelmelodie zu vermelden, die drei FX vergessen wir besser. Fazit: Komplexes Öko-Klimbim für den passionierten Sim. (jn)



Global Effect

Grafik:	43%
Sound:	29%
Handhabung:	68%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	64%
Red. Urteil:	72%

Für Fortgeschrittene

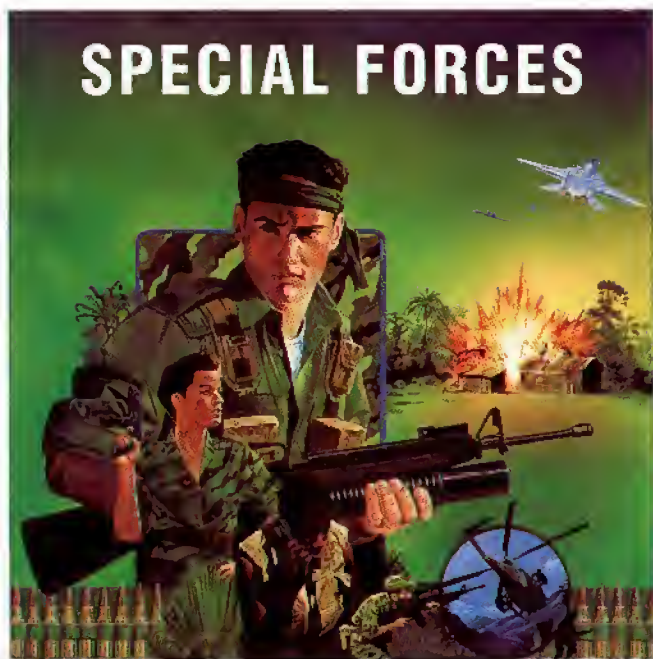
Preis: ca. 84,- DM

Hersteller: Millennium

Genre: Simulation

Spezialität: Zwei Disketten, 1MB erforderlich, komplett in deutsch. Nutzt auf Wunsch das ECS-PAL-Format.

*Rüsten Sie Ihre beste
Waffe...*



Ihren Verstand!

*Special Forces ist eine aktionsgeladene
strategische Simulation von Super-
Eingreiftruppen auf schwierigsten
Missionen.*

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Special Forces, für IBM PC Kompatibles, von den Autoren von **Airborne Ranger™**. MicroProse Ltd.
Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos.
GLS 8DA. Tel: 0666 504 326



Vor vier Jahren präsentierte Infogrames das Geiseldrama „Hostages“, vor anderthalb lief die Werbekampagne für den Nachfolger, dann herrschte erstmal Funkstille. Der neue Action-Schocker kam also langsam – kommt er auch gewaltig?

ALCATRAZ

Der Amiga Joker meint:
Alcatraz ist Action auf die ganz harte Tour!

Die Zeit: 1996. Der Ort: Alcatraz, die längst stillgelegte Gefängnisinsel in der Bucht von San Franzisko. Die Situation: Der Drogenhändler Miguel Tardiez hat auf dem heruntergekommenen Knast-Eiland sein Hauptquartier errichtet. Die Aufgabe: Mit einer Eliteeinheit die Insel stürmen! Das hört sich vernünftig an, doch scheinbar besteht der Trupp aus ganzen zwei Leuten, die (vorerst) nur mit Wurfmessern bewaffnet sind und sich zu allem Überfluß

auch noch den (Split-) Screen miteinander teilen müssen – tjä, man spart, wo man kann...

Die Jagd beginnt im Inselhafen, von dort aus muß man sich unter Zeitdruck auf einer düsteren Straße weiter nach rechts vorkämpfen. Aber nicht zu weit, sonst steht man plötzlich vor dem Hubschrauber, der einen eigentlich erst nach getaner Arbeit abholen soll! Das passiert aber nur, wenn man bei der anfänglichen Einsatzbesprechung nicht aufgepaßt hat; hier erfährt man nämlich, welche Gebäude in welcher Reihenfolge durchsucht werden müssen: In einer Baracke sind Beweismittel sicherzustellen, dann geht's wieder

raus zur Straße und kurz darauf in eine verlassene Fabrik, die Miguel als Lager benutzt. Sobald man dort zwei Zeitbomben gelegt hat, darf man sich als Fassadenkletterer betätigen, um in das dritte und entscheidende (Gefängnis-) Gebäude einzudringen. Aber keine Sorge, bis dahin ist es ein weiter Weg! Solange man sich auf der Straße befindet, ist der Bildschirm horizontal geteilt, in den diversen Baulichkeiten vertikal. Das gilt auch, wenn man alleine unterwegs ist – das Zweitspieler-Sprite bleibt dann einfach stehen, bis es Miguels Schergen abserviert haben. Und Schergen hat der Drogenbaron eine ganze Menge, zufalls gesteuert tauchen sie von links, rechts oder vorne auf und machen mit ihren MGs, Flammenwerfern, Messern und Handgranaten Jagd auf des Spielers (drei) Bildschirmleben. Das hat auch sein Gutes, weil besiegte Gegner ihre Waffen zur Weiterbenutzung zurücklassen; um die gerade aktive Waffe zu wechseln, muß man sich auf der Straße allerdings erst einen sicheren Hinterhalt suchen. In den Gebäuden hat man dagegen immer ein Gewehr, außerdem wird dort ein kleiner Radarscreen zur besseren Orientierung in den labyrinthartigen 3D-Räumlichkeiten eingeblendet. Das Radar und die Fassadenkletter-Sequenz (bei der man Suchscheinwerfer ausweichen muß) kennt man bereits von „Hostages“, überhaupt ist Alcatraz ein typischer Nachfolger. Das verspricht zwar einerseits wenig Originalität, andererseits erneut abwechslungsreiche Action in stimmungsvoller Präsentation – sowohl was die Grafik (lediglich das Scrolling ruckelt leicht), als auch was Musik und Sound-FX betrifft. Dazu kommt eine absolut problemlose Handhabung mittels Joy oder Keyboard; insgesamt war die lange Produktionszeit also nicht umsonst. (C. Borgmeier)



Alcatraz

Grafik:	70%
Sound:	76%
Handhabung:	81%
Spieldate:	64%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	78%
Variabel	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Infogrames	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei Discs, keine Highscores, Codeabfrage, Pause-Funktion.



HEUTE KEINE
WERBUNG FÜR

REBEL RACER

WEIL,

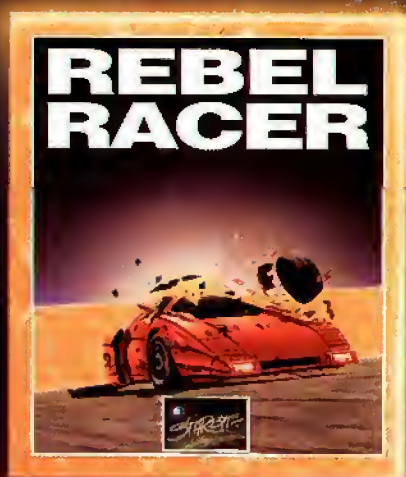
REBEL RACER

IST SO GUT, DASS

REBEL RACER

KEINE WERBUNG BRAUCHT.

GUTEN TAG!



„WER BREMST, VERLIERT“

BONICO

IHR SOFTWAREPARTNER

FRAGEN ZIT. BOMICO-SPIELER?

BOMICO SERVICE-LINE

063 97 6 2067



SOFTWARE

NORDRING 71

4630 BOCHUM 1

TEL. 02 34/68 04 60

FAX. 02 34/68 04 97

AMIGA

PC
C 64

PAPERBOY 2

Ja, mir san mi'm Radl da!

Wer erinnert sich noch an „Paperboy“, Ataris Arcade-Oldie mit dem BMX-Lenker? Alle, keiner? Na, dann vielleicht an Elites' famose Amigaversion? Was, auch Fehltanze? Umso besser, dann hat Euch Mindscape's Fahrrad-Fortsetzung wenigstens Neues zu bieten...

Denn generell halten sich die Abweichungen zum Vorgänger in Grenzen: Damals wie heute radelt man als Zeitungsjunge durch belebte Vorstadtstraßen und wirft seine Ware in die Briefkästen der Kunden bzw. ins Fensterglas der Abo-Muffel (da die Leute trotzdem abonnieren, werden wir die Methode wohl auch mal ausprobieren). Neu ist, daß die Route nun nicht mehr diagonal von rechts nach links, sondern in verschiedene Richtungen scrollt; folgerichtig darf man seine Blättersammlungen jetzt beidseitig abfeuern.

Dutzende von Straßen wollen beliefert werden, überall ist der Teufel los! So kann man etwa Mülltonnen umnieten oder aufgebockte Autos auf den drunterliegenden Besitzer krachen lassen, während man selbst tollwütigen Rasenmähern und bissigen Hunden ausweicht. Zwischenrein müssen Zeitungstapel aufgeklaut werden, ehe der Papiervorrat zur Neige geht. Nach getaner Arbeit folgt jeweils ein Bonusparcours, wo man das

Punktekonto durch gekonnte Zielwürfe gefahrlos aufbessern darf. Hier kann man im Zwei-Spieler-Modus nun auch gemeinsam radeln, während die Zeitungen sonst nacheinander zugestellt werden.

Eine bunte Grafik voller Gags und makelloses Scrolling in allen vier Himmelsrichtungen machen den stressigen Ritt am Drahtesel erneut zum Vergnügen; auch die schwungvolle Musik samt knackiger Effekte

weiß zu gefallen. Paperboy 2 mag altgedienten Pedalisten zwar wenig Neuheiten bieten, eine Gaudi ist es allemal! (rl)



Paperboy 2

Grafik:	74%
Sound:	68%
Handhabung:	72%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	69%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Mindscape	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Highscoreliste, Pause-Funktion und deutsche Anleitung.



TOP BANANA

Die Umweltkatastrophe

Unsere schöne Erde ist in einem erbärmlichen Zustand: Die Regenwälder liegen im Sterben, das Ozonloch wird täglich größer, die Pegel der Weltmeere steigen unaufhaltsam, und die umweltverträgliche Soft wird auch immer schlechter!

Freundlich zur Natur ist sie nämlich, die Box aus Recyclingkarton – nur das Plattformgame darin ist leider alles andere als freundlich. Zwar steht es ganz in der Tradition von „Captain Planet“ und ist laut Packungsaufdruck „fesselnd wie Sonic oder Mario“, doch leider sieht die Realität mal wieder ziemlich anders aus: Was sich da auf dem Bildschirm präsentiert, ruiniert die Augen, zerstört das Trommelfell und tötet den letzten Nerv!

Um den drohenden Umweltkollaps abzuwenden, hüpf

man unter Zeitdruck (steigender Wasserpegel) durch zwölf vertikal scrollende Level und ballert mit Herzchen auf Bulldozer und andere Umweltfreier. Die hinterlassen nach Abschluß Bonusfrüchte, die den eigenen Energiehaushalt mal fördern, mal schädigen, genau wie das bereits herumliegende Obst. Aufzüge befördern das Spielersprite in höhere Regionen, Extras verschaffen ihm bessere Waffen und mehr Sprungkraft, Ende Gelände.

Das spielt sich alles noch langweiliger als es sich hier liest, zudem ist am Screen davon so gut wie nichts zu erkennen: Eklige, kaum animierte Digigrafik in häßlichen Farben, aber ruckelfreies Parallax-Scrolling – na super! Top Banana ist nahezu unspielbar, herzlich unoriginell und dank bescheuerter Soundsamples und schräger Titelmusik auch akustisch unerträglich. Fazit: Müllsammeln im Park ist das spannendere und sinnvollere Umweltgame! (rl)



Top Banana

Grafik:	17%
Sound:	22%
Handhabung:	24%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	14%
Preis/Leistung:	12%
Red. Urteil:	16%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Hex	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Üble Handbuchabfrage als Kopierschutz, die Grafik kann mit einem Malprogramm nachbearbeitet werden – wäre auch nötig!

SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei **SOFT & SOUND** kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei **SOFT & SOUND** kaufen.
... Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN (2.0, DEUTSCH)

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin 222,-

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 179,-

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff 299,-

Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,-



GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I"
Für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neueste Gate-Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399,- DM

Hier finden Sie **SOFT & SOUND** in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067
O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage
O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage
W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633
W-2300 Kiel, Sternstr. 8 (am Wilhelmplatz), Tel.: 0431/970046
O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,
W-3100 Celle, Im Kreisel 6, Tel.: 05141/214411
W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231
O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187
W-4040 Neuss, Hammar 20, Telefon auf Anfrage
W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601555
W-4100 Duisburg 1, Ulfstr. 2-4, Tel.: 0203/21084
W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage
W-4300 Essen 1, Malke Str. 16, Tel.: 0201/207629
W-4330 Mülheim Delle 47, Telefon auf Anfrage
W-4350 Recklinghausen, Dortmund Str. 31, Telefon auf Anfrage
W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/2787515
W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage
W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809
W-4630 Bochum, Hermer Str. 383, Tel.: 0234/531018
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643

W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033
W-5000 Köln 1, Von-Verth Str. 20-22, Tel.: 0221/21806
W-5400 Koblenz, Markendillchenweg 24, Tel.: 0261/31848
W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532
W-5600 Wuppertal, Friedrich Engels Allee 296, Tel.: 0202/81118
W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753
W-5800 Hagen, Markischer Ring 5, Telefon auf Anfrage
W-5840 Schwerte, Telefon auf Anfrage
W-5880 Lüdenscheid, Forum am Stempelplatz 2, Tel.: 02351/21900
W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180
W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage
W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665
W-6600 Saarbrücken, Stängelstr. 8, Tel.: 0681/582771
W-6650 Homburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142
W-6733 Hassloch, Longgasse 52, Tel.: 06324/2092
W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203
O-7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 03037/41/4787781
W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360
W-8000 München, Ringseistr. 8, Tel.: 089/531764
W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744
W-8900 Augsburg, Heini Dittmar Str. 17, Tel.: 0821/581993
W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762
L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.: 00/818/990

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

* Verleiht auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Leserbriefe

Lange haben wir studiert, ob wir uns in dieser Ausgabe Eure trefflichen Bemerkungen nebst unserer witzigen Antworten nicht mal sparen sollten – weil ja die Mailbox weiter hinten im „April Joker“ schon so überaus trefflich und witzig ist! Aber dann wollten wir auch wieder keine leeren Seiten im Heft haben...

Noten für die Ewigkeit?

Leider muß ich feststellen, daß Eure Testergebnisse sehr willkürlich ausfallen: „Corporation“ z. B. habt Ihr im Joker 11/90 als „funkelnden Software-Diamanten“ bezeichnet. Zwar sei die Steuerung „gewohnungsbedürftig“, doch wenn man den Bogen erstmal raus habe, gehe es recht flott voran. Anschließend folgte eine Note von 88 Prozent und der begehrte Joker-Hit.

Schaut man dagegen in das Sonderheft „Rollenspiele“, so trifft einen beinahe der Schlag: 66 Prozent Gesamturteil! Wer den dazugehörigen Text unter die Lupe nimmt, dem fällt auf, daß die Steuerung plötzlich „ein Jammer“ ist, und die FX haben wohl auch erst im zweiten Test ihren „nervigen“ Charakter gezeigt. Dementsprechend wurde allen „ungeduldischen Agenten“ geraten, die „Finger von dem Game zu lassen“. Hängt die Bewertung eines Spiels bei Euch also davon ab, wer es testet? derlei Böses schwant Carsten Lau aus Albstadt.

Nix da, um willkürliche Testergebnisse zu vermeiden, werden die Noten bei uns schließlich extra anläßlich einer Konferenz aller Redakteure

vergeben. Für die (übrigens häufiger auftauchenden) Unterschiede der Benotung im Sonderheft zu den regulären Ausgaben gibt's ganz andere, vernünftige Gründe: Einmal liegt zwischen den von Dir angesprochenen Tests ja über ein Jahr Zeinunterschied, für Qualitätsansprüche bei Computergames also eine Ewigkeit! Außerdem wurde im Sonderheft streng nach Rollenspiel-Maßstäben bzw. -Kriterien genotet, nicht umsonst war „Corporation“ unter den Grenzfällen eingeordnet. Bringt das etwas Licht ins Dunkel Deiner Befürchtungen?

Scherzkeks mit Loch

Gestern habe ich meinen Yamaha-Synthesizer mit dem Game-Boy verbunden, trotzdem konnte ich keine Bilder ins IFF-Format konvertieren! Da ich mir das CDTV zulegen möchte, hätte ich gern gewußt, ob es schon ein Ansteuerungsprogramm für meine Kaffeemaschine gibt. Liegen den CDTV-Games übrigens Listings zum Abtippen bei? Nun noch ein paar allgemeine Fragen: Soll ich mir „Operation Gans“ zulegen, obwohl ich überzeugter Pa-

zifist bin? Bei „Heart of China“ mußte ich leider feststellen, daß nur Disketten in der Packung sind. Ich habe aber ein Lochkartenlaufwerk – gibt es dieses Game auch auf Lochkarte? Überhaupt finde ich Lochkarten ideal zum Programmieren; man braucht nur einen Locher, ein Stück Papier und Phantasie! Falls es wichtig sein sollte, ich bin 13 Jahre alt und spiele folgende Instrumente: Reiten, Lesen und Schwimmen. behauptet steif und fest: Frederick Strunz aus Rösrath.

Soll das ein Aprilscherz sein? Oder weißt Du etwa wirklich nicht, daß der Game Boy aus CDTV anzuschließen ist, um Bilder im Kaffeemaschinen-Format zu erhalten? Und hat Dir echt noch niemand gesagt, daß „Heart of China“ automatisch Lochkartentauglich wird, wenn man nur mit der in „Operation Gans“ beigelegten MP ausreichend Löcher in die Disks ballert (das sogenannte China-Syndrom)? Aber was kann man schon von jemand erwarten, der mit seinem Pferd schwimmen geht?

Scherzkeks ohne Loch

In der März-Ausgabe hatten Ihr einen interessanten Artikel über tragbare Spielkonsolen, auch der technische Vergleich mit dem Amiga wäre ja recht interessant gewesen. Ich sage bewußt wäre, denn dort habt Ihr unsere geliebte „Freundin“ zum 8Bit-Computer degradiert! War das ein verführter Aprilscherz, oder wißt Ihr's nicht besser? fragt sich und uns Peter Patzert aus Köln.

Auweiß, selten war uns ein (Druck-) Fehler so peinlich wie dieser! Und weil wir gerade bei den Geständnissen sind: In der gleichen Ausgabe wurden im Special über Turbokarten die Bildunterschriften vertauscht. Das mußten wir uns einfach mal von der Seele schreiben.

Gespensisch...

Neulich saß ich in der Badewanne und las den Joker. Plötzlich flog er, wie von Geisterhand gezogen, ins Wasser. Sofort wußte ich, daß es der Konkurrenzgeist sein mußte! Doch siehe da, plötzlich kam Euer Freund, der Pleitegeier, und nahm ihn mit... Aber nun noch ein paar Fragen:

- 1) Warum bekomme ich meinen Joker immer erst um 11 Uhr?
 - 2) Warum bekommt mein Freund ihn um 9 Uhr?
 - 3) Bei welchem Verlag gibt es das Märchen von der bösen Post?
- fragt unser Freund Snoopy (!?) aus Bad Nauheim.

Das Märchen von der bösen Post gibt's bei uns, und so fängt es an: Es war einmal ein Briefträger aus Bad Nauheim, der brauchte immer zwei Stunden mehr, weil er sich nicht zu dem Haus traute, wo ein geistig unnnachter Beagle namens Snoopy lebte...

Eilpost

Ich habe in der letzten Ausgabe Eures supergeilen Blättchens eine Kleinanzeige aufgegeben. Doch als ich das Heft kaufte, konnte ich meine Annonce einfach nicht finden! Wie entscheidet Ihr eigentlich, welche Aufträge Ihr annimmt und welche nicht? Kommt jetzt bloß nicht damit, daß mein Text auf Raubkopien oder indizierte Spiele schließen ließ! beschwert sich Florian Schoel aus Nußdorf.

Wir nehmen alles an, aber Du mußt Dich schon hinten anstellen! Will sagen, die Kleinanzeigen werden schön der Reihe nach gedruckt, sobald Deine dran ist, ist sie auch drin!

Die Hauptstadt-Frage

Da es wieder eine Amiga-Messe in Berlin geben wird,

wäre meine Bitte, daß Ihr dort auch vertreten seid! Ich erinnere Euch daran, daß Ihr etwas gutzumachen habt, denn schließlich wart Ihr ja letztes Jahr in Köln schon nicht dabei. Eure Konkurrenz aus Eschwege war übrigens in Berlin, was ihr in meinen Augen einige Pluspunkte eingebracht hat. Und Ihr wollt doch sicher nicht, daß es alle Eure Leser nach Eschwege verschlägt (zumindest die Berliner)? Mein Freund und ich wären auch bereit, Michael, ins Nachtgebet einzuschließen, jeden Abend eine Kerze für ihn anzuzünden und die Nationalhymne für ihn umzudichten! Also kommt bitte nach Berlin, sonst steht am 6. April in der Zeitung, daß sich ein Computerfreak am Joystickkabel erhängt! so verbreitet Thomas Hecker, überraschenderweise aus Berlin, seine düsteren Vorahnungen.

Ruf mal einer den Notarz!
Berlin kommt für uns leider nicht in Frage, wir sind derzeit am Studieren, ob wir dieses Jahr die Aniga-Show in Köln oder lieber die in Frankfurt mit unserer Anwesenheit edeln sollen - zu einer kommen wir auf alle Fälle, welche das ist, steht demnächst im Mixer. Schade eigentlich, „Einigkeit und Recht und Joker“ hört sich doch sehr ordentlich an...

Ein Gentleman bit- tet zur Kasse

In meiner Eigenschaft als Trainer und Manager des FC Hau Drauf möchte ich mal wissen, wann Ihr endlich mit der Kohle für die Banden- und Trikotwerbung rüberkommt (75.978 DM bzw. 386.345 DM). Ich weiß ja nicht, ob sich andere professionelle Bundesliga-Manager so etwas gefallen lassen, aber ich will mein Geld! Da arbeitet man nun Tag und Nacht, wird 8 x Meister, 6 x Pokalsieger und 2 x Europapokalsieger (Landesmeister), und Herr Labiner glaubt, er müsse für die Werbung in meinem Stadion

(immerhin 85.000 Plätze) nicht bezahlen! Aber ich hätte es mir ja denken können! Wer instande ist, seine eigene Ehefrau zum Kaffeebügel zu zwingen, der bringt auch kaltblütig einen Bundesliga-Manager an den Bettelstab... schniefi Jörg Rolle aus Lübeck.

War ja klar, daß uns das kleine Gastspiel in „Bundesliga Manager Prof.“ noch Probleme machen würde, aber „Managing Mike“ hat Vorsorge getroffen: Wann darf denn unser freundlicher Anlageberater Brork bei Dir vorbeischauen? Er demonstriert Dir dann sehr anschaulich, wie man seine Kohle auf den Scheitel haut - hoffentlich hält Deine Birne das aus, wir zahlen nämlich grundsätzlich in Hartgeld!

Weniger ist mehr?

Ich habe einen Vorschlag, der sich im ersten Augenblick ziemlich geisteskrank anhört. Trotzdem wäre ich allen Ernstes dafür, daß Ihr weniger Tests bringt, dafür aber ausführlichere. Denn je mehr Ihr testet, desto unübersichtlicher wird es - ich überlese beinahe jeden zweiten Test! Ihr könntet doch viel mehr Hintergrundinformationen bringen, anstatt über jeden besch... Tetris-Clone zu berichten. Außerdem wäre ich sehr dafür, daß Ihr auch mal Kurzgeschichten bringt. Übrigens, wie habt Ihr es geschafft, der Konkurrenz den Chefredakteur abzukaufen? wundert sich Jan-Christoph Bormschlegel aus Staffelsien.

Es steht zu befürchten, daß Dir die Mehrheit der Leser die Diagnose Deines Geisteszustands bestätigen wird - die wollen schließlich immer umfassend über das aktuelle Angebot informiert werden. Wir meinen eigentlich ebenfalls, daß Hintergrundinfos und Stories im Joker auch jetzt nicht zu kurz kommen, oder etwa doch? Was nun Manni angeht, so kann von abkaufen gar keine Rede sein: Wir ha-

BOMICO-NEWS

Der französische Meisterdetektiv
Jerome Lange kehrt zurück!

Seine Aufgabe ist es, einen Mordfall im „Sukija“ (jap. Teehaus) zu klären. Was verbergen die hohen Mauern des alten Zen-Klosters? Meditation und Lebensweisheit oder aber Bestechung, Intrigen und Machtinteresse?

SUKIJA

von LANKHOR ist der Nachfolger
von MAUPITI ISLAND und
LANDSITZ VON MORTVILLE.

Eine viereckige Ebene.
Zwei Wagen, die mit wahnwitziger Geschwindigkeit darüber hinwegrasen. Mauern, die sich Ihnen in den Weg stellen und Ihrer Fahrt ein jähes Ende bereiten können.

Jeder, der diese Worte hört, denkt an TRON. Wir auch. Denn nun bringt STARBYTE frisch aus deutschen Ländern eine Umsetzung dieses Themas auf den Bildschirm, die der Originalidee um Längen voraus ist! Bis zu zwei Spieler treten gleichzeitig gegeneinander an, im Wettkampfmodus vier Personen. Sie haben die Möglichkeit, Mauern bis zu dreimal zu überspringen.

REBEL RACER heißt das Werk -
Anschnallen heißt das Motto.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELEN?
Unsere Serviceline beantwortet sie:
Telefon (061 07) 620 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

Airbus A 320	55,90	Sim Earth (ab Juni)	66,90*
Amberstar	54,90	Soul Crystal	61,90
Amber World	57,60	Top League	71,90
Apidsy	64,30	Ultima VI	68,50
Barbarian II	57,60	Utopia	71,50
Bride of Frey	75,70	Vrem	61,90
Conqueror	68,90	Wayne Gladys II	57,60
Crusade for a Corpse	59,90	Wolfchild	57,60
Deuteros	71,50	WWF Wrestling	57,60
Elvins II	71,50		
Fox Off Icebreaker	50,90		
Fighter Duel	75,70		
Football Crazy Collection	87,60		
Formula 1 Grand Prix	75,70		
Golfstar (Der Patch)	68,50		
Heart of China, 1. Aufl. dt.	71,50		
Larry V. dt. Anleitung	71,50		
Leader	57,60		
Mad TV	71,50		
Master Golf	75,70		
Night and Magic II	85,90*		
Monkey Island II dt. (ab April)	85,90*		
Pinball Dreams	71,50		
Populous II	68,50		
Quest and Glory	71,50		
Razials	68,50		
Scenery Collection A (zu FS)	85,90		

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Die Typsetzart wird erhältlich im Leserkreis unseres Partners
- SOLARIS - Amnstr. 45
5000 Köln 1

Wir überzeugen durch Service!

Erfüllen im Angebot:
Anwendersoftware, Spezialanläufe mit 12 zugänglichen
Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

ESSER-SOFT KÖLN
Goldfasanenweg 14
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17
Telefax : 0221 / 58 49 46
BTX : *ESSER/SOFT

Verpackungskosten: bei Vorkasse per V.-Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM
Ausland nur Vorkasse per RC-Scheck 15,- DM
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

Tel.: 05235/7792
4933 Blomberg

1A SOFT

Fax: 05235/2794
Lemgoer Str. 9

FACHVERSAND FÜR AMIGA SOFT + HARDWARE

Laufwerke:	
3,5" extern nur noch	149,00 DM
3,5" intern A 2000	129,00 DM
5,25" extern	209,00 DM

Jede 1A Soft-Disk nur 4,00 DM

Fordern Sie unser Info an!
Bestellannahme rund um die Uhr.

1 A SOFT SERIE DER SPITZENKLASSE

01: WIZZY'S QUEST gutes Spiel (1 MB)	16: DARENAK Daten aller Art	44: CHINA CHALLENGE einfache Klasse
02: TEXT Textverarbeitung	17: DIA PRINT druckt Erhebungen	45: MISSILE COMMAND Actionspiel
03: EYE Spiel mit 50 Leveln	18: HAUSHAFTSBUCH verwaltet Konten	47: C64 EMULATOR simuliert C64
04: DISK SORT II Dateien verwalten	19: RISKING Strategisches Spiel	50: MOONBASE Metamorphose
05: VIDEO DATEI Ordnung ihrer Videos	20: GALACTIC WORM Spiel	51: SCHACH sehr spezialart
06: DRUCKER TOOLS braucht man	21: MEGHIGHT Samml der Roboter	52: KNIFE gute Umsetzung
07: STAR TREK Super Spiel auf 2 Disks	22: BLACK JACK Kartenspiel	57: GLUCKSRAD PD Version
08: BILLARD Simulation	23: GUNWALL Shi-Simulation	58: GALGENGANG Super Ratespiel
09: GAG DISK lustige Programme	24: MONOPOLY einfaches Brettspiel	63: TEXTRIO neue Textverarbeitung
10: PLATTEN - CD verwaltung	25: LABELPRINT Etiketten machen	14: DRAGON CAVE abenteuer H1 1 MB
11: MANDEL MOUNTAINS Manipulator Prog.	26: THE BEATH ein Superspiel	81: SAT spezialart
12: GELOSPIELAUFWART fessendes Spiel	28: SPIELE 50 50 Spiele 45 00 DM	62: PETERS QUEST Superspiel
13: VIRUS-DISK Virenteller	35: IMPERIUM sehr gutes Spiel	83: TRUCKING Handelsimulation
14: COPY-DISK verschiedene Cops	37: ATLANTIS Rollenspiel	87: ASTRO Click in die Sterne
15: RETURN TO EARTH Strategiespiel	41: MEGABALL macht süchtig	91: ERDUNDE super gemacht

NEU: 2 MB Erweiterung für A500 Akku u. Schalter 269,00 DM

PUBLIC DOMAIN SERIEN:	
AMOK	1 - 49
BAVARIAN	1 - 240
FRED FISH	1 - 550
FRANZ	1 - 120
ANTARES	1 - 81
CLUSTERTART	1 - 420
CACTUS	1 - 42
TAUFUN	1 - 170
PREISE JEDE PD	1,80 DM
ab 100 Stück	nur 1,70 DM

LEERDISKETTEN:	
200 (135 TPI) hardcore free	
10 Stück nur	8,30 DM
50 Stück nur	40,00 DM
100 Stück nur	77,00 DM
Unsere Versandkosten:	
Nachnahme	8,00 DM
Vorkasse	5,00 DM
ab 5 kg nach Gewicht	

ben den Mann vielmehr Asyl
gewährt!

Rundumschlag

Im Test zu „Robocop 3“ habt Ihr gefragt, wann die ersten Software-Konvertierungen auf die Leinwand gebannt werden. Nun, das gab es schon - und zwar bei einem Ballerspiel namens „Gunhed“ (PC-Engine), aus dem die Japaner einen aufwendigen SF-Thriller drehen („Robotwar-Gunhed“). Der Film kam bei uns nie in die Kinos, sondern wurde als Videopremiere veröffentlicht. Er war zwar nicht besonders originell oder erfolgreich, und er hatte abgesehen vom Robotzapper Gunhed auch nicht allzuviel mit dem Game gemein, war aber trotzdem der Film zum Ballerhit.

An diesem Beispiel kann man schon Eure Engstirnigkeit erkennen! Auch sonst bezieht Ihr viel zu selten Hintergründe und Gesichte mit ein. Viele neue Spiele sind von älteren abgekupfert, und Ihr erwähnt es nicht mal andeutungsweise. Entweder seid Ihr so ignorant gegenüber anderen Systemen oder Ihr seid einfach nicht auf dem laufenden. So oder so kann man Euch nur zu Euren beiden Neuerwerbungen Manfred Kleimann und Peter Braun gratulieren, denn die haben auch von anderen Rechnern und Konsolen jahrelanges Fachwissen und können so viel besser Rückschlüsse ziehen. Ich frage mich sowieso, wie Ihr die beiden für Euer Magazin gewinnen konntet! Wütet Marco Daniels aus Niederkassel.

Daß Manni und Peter kompetente Leute sind, ist wahr, der Rest Deiner Ausführungen gehört leider mehr ins Reich der Fabeln und Legenden. Wenn wir eine Umsetzung testen, wird immer auch auf die Originalversion eingegangen, falls eine Idee geklaut ist, sagen wir stets woher. Und sollte es engstirnig sein, einen miesen Film, der mit einem KON-SOLEN-SPIEL praktisch nur den Namen gemeinsam hat,

im AMIGA JOKER nicht als Umsetzung zu erwähnen - ja Marco, dann sind wir wohl wirklich engstirnig!

Konkurrenz-Neid

Da ist man Joker-Leser der ersten Stunde, stampft alle Konkurrenzblätter in den Gulli, und dann sowas: Fröhlich blättere ich die Seite 6 auf und sehe das Bild vom allseits bekannten, gefähten und von Konsolen-Fans geliebten Manfred Kleimann! Außerdem war da noch das Bild eines anderen Testers des „tollen Blattes“. Als ich dann gelesen hatte, daß der eine bei Euch nun freier Mitarbeiter und der andere gar fester Redakteur ist, hielt ich das für einen guten Witz. Aber bald verging mir das Lachen! Deshalb nun folgende Fragen:

- 1) Muß ich mich darauf vorbereiten, bald auf Seite drei statt eines geschmackvollen Bildes von Michael einen vom freien Mitarbeiter aufgestiegenen Chefredakteur vorgesetzt zu bekommen?
 - 2) Muß ich mich auf Tests vorbereiten, in denen Flops wie „Jungle Jim“ einen Hit bekommen - ganz zu schweigen von den obligatorischen 100% für Sierra-Spiele?
 - 3) Nun muß ja bald der Konsolen-Joker herauskommen, oder?
- ängstigt sich Marco Decker aus Bornheim

Die erste Sorge können wir Dir nehmen: Michael ist ein eifriger Pfau, da muß schon die Rote Armee (vollzählig) vor unseren Foren erscheinen, und selbst dann scheint es zweifelhaft, daß er den Platz im Editorial räumen würde! Daß sich mit den beiden Neuzugängen weder an unserem Stil, noch an unseren Bewertungen etwas geändert hat, darfst Du mittlerweile ja schon selbst gemerkt haben - gute Journalisten wie Manni und Peter passen sich dem Magazin an, nicht umgekehrt! Und selbst ein Konsolen-Joker ist noch sehr zweifelhaft, obwohl wir dagegen grundsätzlich nichts einzuwenden hätten.

Entscheidungs- Notstand

Eines schönen Tages fiel einem armen, 16jährigen Amiga- und PC-User auf tückischste Art und Weise ein sogenannter AJ in die Hände. Wie praktisch: Nur Amiga-Games! Fortan legte sich der User also neben einem systemübergreifenden Spielmagazin auch dieses Blatt zu. Doch als er sich wieder mal ein Game bestellen wollte, stellte er fest, daß genau 7 DM im Sparschwein fehlten. Was tun?

Sollte er sich vom Absoluten Joke trennen? Oder vielleicht doch besser vom Absoluten Scherz Magazin? Tja, genau dieses tat er und sammelte fortan nur noch den AJ. Aber niemals, nicht in den kühnsten Träumen, hätte er dieses geahnt: Als der User den AJ 2/92 aufschlug, grinsten ihm Fredman Little und Piotr Bronski entgegen! Und, oh Wunder – nun plagte ihn kein schlechtes Gewissen mehr. DANKE, MICHAEL! Gibt es übrigens DPaint-Zusatzdisketten (z.B. DPaint Art)? schmeichelt und fragt Sir Slashard aus Ahlen.

Aber bitte, gern geschehen (Michael). Und weil Du so eine weise und voraussichtliche Entscheidung getroffen hast, verraten wir Dir auch, daß es allerlei sogenannte Clip-Art-Disks gibt. Darauf findet man hübsche Bildchen, um sie mit DPaint (oder auch einem anderen Malprogramm) weiterzubearbeiten bzw. seinen Briefkopf damit zu verschönern. Sowas gibt's bei kommerziellen Herstellern für etwa 50,- DM bis 100,- DM und sogar als PD – frag einfach bei den einschlägigen Anbietern nach.

Eile mit Weile?

Beim letzten Amiga Joker habe ich festgestellt, daß Ihr tatsächlich unschuldig daran seid, wenn Euer Heft immer so spät bei mir erscheint. Laut Poststempel war das gute Stück lockere 12 Tage unterwegs, es liegt also ein-

deutig an der Post! Wenn nun aber der Joker schon mit Verspätung kommt, liegt doch die Vermutung nahe, daß meine Rückpost mit Antworten zu den Preisrätseeln bei Euch gar nicht mehr rechtzeitig eintrifft, um noch gewertet zu werden. Darum mein Vorschlag: Um die Leute aus den neuen Bundesländern bei den Verlosungen nicht zu benachteiligen, könnt Ihr doch den Einsendeschluß um vier Wochen verschieben und somit die Preisträger erst im übernächsten Heft veröffentlichen. Dann wären wir „Ostler“ auf jeden Fall mit dabei, wenn auch die Gewinner etwas länger warten müßten ... überlegt sich Thomas Roigk aus Hohenleipisch

Tatsächlich sind wir im allgemeinen darum bemüht, die Einsendeschlüsse so zu legen, daß möglichst sogar noch unsere Abonnenten in der tiefsten Mongolei problemlos teilnehmen können – in Härtefällen müssen wir uns jedoch nach den Wünschen des Veranstalters richten, er stiftet schließlich auch die Gewinne. Aber ein Blick in die Ruhmeshalle sollte Dich beruhigen, eigentlich gehören immer auch ein paar „Ossis“ zu den Glücklichen. Daß die Sache mit dem Einsendeschluß jedoch nicht ganz ohne ist, mußten wir ja bereits beim Millionenpiel im „April Joker“ feststellen...

Titel-Schock

Letzten Freitag ging ich zum Kiosk, öffnete frohen Mutes die Eingangstür, schritt ebenso frohen Mutes zum Zeitschriftenregal und griff zielsicher nach dem neuen Joker. Doch dann verließ mich der Mut: Böse fletschte ein Werwolf seine Zähne, und mit einem lauten Aufschrei ließ ich das Heft fallen. Alle Augen richteten sich auf mich, Blicke trafen mich wie Pfeile. Langsam hob ich den Joker wieder auf und ging zur Kasse. Die Kassiererin nahm das Heft und starrte auf das Cover. Dann strafte sie mich mit einem

BOMICO-NEWS

„Wi-wi-Wikinger!
Auf in fremde Länder!
Wi-wi-Wikinger!

Mal sehen, ob die uns kenn'da!“

Das war schon immer ihre Devise, und darum besuchten sie Amerika lange vor Christoph Kolumbus.

Nun lernen wir die Wikinger richtig kennen:

VIKINGS - THE FIELDS OF CONQUEST

ist ein neues Strategie-Rollen-Spiel von KRISALIS. Erleben Sie die wilde Welt der Drachenschiffer aus dem hohen Norden.

„Spiel nicht mit dem Essen, Liebling.“

Wenn Sie mich fragen, bei welcher Familie ich nie eine Einladung zum Essen annehmen würde, ohne vorher eine Lebensversicherung abzuschließen...

Die Antwort wäre natürlich die **ADDAMS FAMILY**.

OCEAN bringt nun die Umsetzung dieses Filmabenteuers auf den Computer.

Morbider Spaß mit Gomes, der seine geliebte Frau Morticia aus der Gewalt der dunklen Mächte befreien muß.

Erkunden Sie die geheimen Räume der Addams-Villa!

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-SPIELN?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (0 61 07) 6 20 67, Mo. - Fr. 15.00 - 18.00 Uhr

wir das selber oft nicht glauben können.

Der Fachmann

Ich finde Eure Zeitschrift sehr lustig, und zwar aus folgenden Gründen:

1) Die Joker-Galerie ist der größte Witz, denn mindestens jedes zweite Bild stammt aus dem PD-Pool oder aus irgendwelchen Demos!

2) Der Joker-Shop ist mindestens der zweitgrößte Witz! Welcher normale Mensch kauft sich schon die ach so exklusive Jotch? Auf Eurem Bild sieht sie verdammt nach 'ner Micky-Maus-Uhr aus. Und was soll das „DOS-Buch für Einsteiger“? Seid Ihr von den PC-Herstellern gesponsert?

3) Im „Red Baron“-Test vergeht ihr eine Grafikwertung von 80 Prozent, obwohl die Geschwindigkeit gerade mal auf einem 2000er mit Turbokarte erträglich ist. Ich dachte bisher immer, daß Ihr auch flüssige Animationen mitbewertet - kann ja wohl hier nicht der Fall sein!

4) Ihr seid wohl noch nicht rein zufällig daraufgekommen, daß der Name „Mailbox“ für Eure Leserbriefseite im Computerspektrum etwas ganz anderes bedeutet? Ich will Euch das lieber nicht näher erläutern, denn sonst werdet Ihr wieder mit Leserbriefen überschüttet, in denen Tausende von Fragen zu den in meiner Erklärung erwähnten Fachbegriffen gestellt werden! Befürchtet Uli Köhler aus Alsfeld

Wir können das Kompliment zurückgeben, Dein Brief ist auch nicht ganz unkomisch. Denn:

1) In über zwei Jahren ist es exakt zweimal vorgekommen, daß wir uns ein geklautes Galerie-Bild haben unterjubelt lassen. Mit der Zahl zwei liegt Du also richtig, bloß mit dem Rest hast Du Dich ein bißchen vertan...

2) Stimmt genau, wir werden von Disney (Jotch) und IBM (DOS-Buch) gesponsert. Seit neuestem herrscht daher

Kaufzwang, wo bleibt Deine Bestellung?

3) Im Test zu „Red Baron“ stand bei der Bewertungsbox Folgendes zu lesen: „WICHTIG: Unsere Bewertung bezieht sich auf die optimale Konfiguration“. Im Text selbst war ebenfalls hundertfach von Turbokarte und viel, viel Fast RAM die Rede - aber vielleicht guckst Du Dir ja bloß die hübschen Bildchen an?

4) Huch, was bist Du doch ein fachmännischer Teufel! Aber hast Du Dir schonmal überlegt, warum in DFÜ-Kreisen eine Mailbox Mailbox heißt? Weil's nämlich im Grunde auch nichts anderes ist als ein Briefkasten! Aber wir wollen Dir das lieber nicht näher erläutern...

Turri-Trauer

Ich kaufe den Joker nun schon ein paar Jahre und darf mich neuerdings sogar über ein Abo freuen. Nun hat mich der Bericht auf Seite 72 der Februar-Ausgabe maßlos geärgert! In dem Interview schreibt Ihr, daß es „Turri-Trauer III“ geben wird, aber wegen der vielen Raubkopien nicht für den Amiga. Ich besitze meinen Amiga seit drei Jahren und kaufe nur Originale! Könnt Ihr denn nicht etwas dazu tun, daß dieses Game auch auf unserem Rechner erscheint? löchert uns der verzweifelte Andreas Kraut aus hm.... tjja, aus Irgendwo.

Wir können nichts tun, aber Du! Such Dir ein paar Gleichgesinnte und trage Dein Anliegen Rainbow Arts vor - wenn genügend Büttische eingehen, lassen sich die Leute ja vielleicht erweichen?

Mehr Turri-Trauer

Im Februar-Joker geht es doch auf Seite 72 um „Turri-Trauer III“. Ich beschwere mich ja gar nicht, aber wie wär's, wenn Rainbow Arts oder Factor 5 eine Adresse oder Telefonnummer bekanntgeben, unter der man den Turri für Amiga schon jetzt bestellen kann? Am besten gleich europaweit, und wenn dann

CHANNEL VIDEO DAT

Kostenlose Software frei Haus!

Möchtet Ihr die neuesten Demo-Versionen von Rushware oder anderen bekommen?

Das könnt Ihr jetzt mit Channel Videodat!

Channel Videodat liefert Euch die neuesten Spiele-Demos, Shareware- und PD Programme via PRO7 ins Haus. Gegen Gebühr gibt es unter anderem auch die Informationen des Deutschen Despatchdienstes und des Börseninformationsdienstes. Erforderlich ist dazu nur der Empfang von PRO 7 und ein Channel Videodat Decoder für 399,- DM.

Interessiert?



außerdem bieten wir:

High End Satellitenanlagen
NEC, Pace, Mimtec, Maspro u. a.

Sondernormdecoder

Teleclub, Sky, FilmNet, Rai u. a.

Händleranfragen erwünscht!

MÜLLER
Satellentechnik

D-2160 Stade • Stockholmstr. 40
Tel.: ++49 (0) 41 41 - 8 80 88
Fax: ++49 (0) 41 41 - 8 80 80

LAGHIN

SOFTWARE v o m FEINSTEN

Titel	AMI	Titel	AMI
4 Wheel Drive dt. Anl.	69,90	MAX Compilation dt. Anl.	69,90
Adventure Tennis dt. Anl.	74,90	Microprose Golf dt. Anl.	82,90
Airbus 320 dt.	95,90	Might & Magic 3	69,90*
Air Land Sea dt. Anl.	79,90	Panzer Battles	57,90
Alien Breed dt. Anl.	59,90	Paperboy 2 dt. Anl.	59,90
Award Winners	59,90	PGA Tour Golf Plus dt. Anl.	69,90
Battle Isle	69,90	Pinball Dreams	59,90
Birds of Prey dt.	79,90	Pittigheim	59,90
Blues Brothers dt. Anl.	65,90	Pool at Darkness	75,90*
Bundesliga Manager Prof. dt.	69,90	Populous 2 dt. Anl.	65,90
Castles dt.	69,90*	Populous World Editor dt. Anl.	39,90
Celtic Legends	72,90	Power Up dt. Anl.	59,90
Champions	48,90	Quest & Glory	69,90
Cle Ocar dt. Anl.	65,90	Realms dt. Anl.	69,90
Conan	69,90	Robocap 3 dt. Anl.	59,90
Deathblinger dt. Anl.	59,90	Romance of 3 Kingdoms 2	95,90
Die Kathedrale komp. dt.	82,90	Rubicon	57,90
Double Dragon 3	69,90	Simpsons dt. Anl.	59,90
Evira dt. Anl.	69,90	Silent Service 2 dt.	59,90
Evira 2 dt.	89,90	Slaves dt. Anl.	59,90
F15 Strike Eagle II dt.	76,90	Soccer Stars	65,90
Formula 1 Grand Prix	75,90	Space Ace 2	69,90
Gauntlet 3 dt. Anl.	59,90	Space Crusade	69,90
Golden Eagle	57,90	Space Gun dt. Anl.	57,90
Harpoon	84,90	Space Quest 4	86,90*
Harpoon incl. Battleset #2	84,90	Special Forces dt. Anl. 1MB	75,90*
Heart of Dragon	57,90	Strike Fleet dt. Anl.	64,90
Hudson Hawk dt. Anl.	59,90	Super Heroes Compilation	69,90
Ironlord	29,90	To hot to handle	69,90
Kid Gloves 2	57,90	Ultima 6	69,90
Kings Quest 5 dt. Anl.	65,90	Vengeance of Excalibur	69,90
Knight's of the Sky dt.	79,90	VOLFELD dt. Anl.	69,90
Letsure Suit Larry 5	82,90	WWF Wrestling dt. Anl.	62,90
Legend	69,90*	Wayne Gretzky Hockey 2	59,90
Lord of the Rings dt.	69,90*	Wing Commander	75,90*
Lotus Turbo Chail. 2 dt. Anl.	59,90		
Magnetic Scan Compilation	74,90		

Hardware

Handscanner, scanning 498,00

Softwareversand Christoph Bachmann - Am Schurtwink 11
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland, Ausland nur Vorkasse
Für UPS Versand Presse entfallen. * Anweisung: "Belag der Wert nachtr. Instruk.
vorbehalten. NUR VERSAND KEINE ABHOLUNG"

die Anzahl der Vorbestellungen ca. xxtausend übersteigt, dann könnten sie mit der Umsetzung anfangen. Vielleicht hätte es sogar Sinn, wenn Ihr mal mit den Jungs darüber redet? Alles Gute und viel Kohle wünscht uns Markus Weiser aus Aschaffenburg.

Nu, also, Zusammen mit Andreas seid Ihr ja schon zu zweit! Weiter so, und Turri! Ich findet möglicherweise doch noch irgendwann den Weg zur „Freundin“. Von Bestellungen würden wir allerdings vorläufig abtönen...

Falscher

Fuffziger...

Hallo, ich bin ein Amiga-Einsteiger und habe ein Problem! Und zwar wurde mir gesagt, daß es Fälschungen gibt, die zwar aussehen wie ein A 500, die es aber halt nicht so bringen. Kann das sein?

Mir ist jedenfalls aufgefallen, daß beim Amiga meines Freundes oben rechts an der Tastatur „Amiga“ steht, und darunter das Commodore-Zeichen. Bei meinem Rechner steht zwar auch „Amiga“ über der Tastatur, drunter ist aber „C - Amiga 500“ zu lesen. Bei meinem Freund sind die Kontroll-Lichter rot und gelb, bei mir hingegen grün und orange.

Was kann ich tun, wenn er gefälscht ist und ich noch Garantie habe? dies quält Mario Knorr aus Lampertheim.

Laß Dir bloß keine grauen Haare wachsen, von gefälschten Amigas hätten wir noch nie gehört. Lediglich davon, daß Commodore von Zeit zu Zeit ein bißchen Modellpflege vornimmt, weshalb neuere Geräte im Detail (Lampen, Logo, Tastaturaufdruck, etc.) etwas anders aussehen als ältere. Puhh, nochmal Glück gehabt, was?

Por-No?

Ich will nicht lange um den heißen Brei reden, sondern gleich zur Sache kommen: Ich finde nämlich, daß Ihr Porno- bzw. Erotikspiele viel zu negativ bewertet! Klar, die Spielidee ist nicht immer die originellste, so weit man dabei von Spieldie überhaupt reden kann. Aber mal ehrlich - jeder von uns hat sich doch schon so ein Spiel reingezogen! Deshalb finde ich es blöd, wenn man die Programme so herunterpunktet. Es geht ja jetzt schon so weit, daß man solche Software nicht einmal mehr bei den Versandhändlern bekommt. Da testet Ihr z.B. Strippoker-Simulationen, doch wenn man sie haben möchte, sind sie nirgends aufzutreiben. Dazu würde ich gern mal Eure Meinung hören! Nun noch eine Frage: Wann kommt eigentlich „Wing Commander“ für den Amiga? Ich habe schon überall angerufen und die verschiedensten Antworten bekommen (von „Ende Februar“ bis „Zu Weihnachten“). Ich

hoffe, daß Ihr den Wirtwart klären könnt, ja, das hofft er, der Magierfighter aus Werbach.

Unsere Meinung? Unsere Meinung: Altes Ferkel! Klar ferkeln wir gelegentlich auch ganz gerne, aber deshalb können wir doch im Grunde schwache Programme nicht besser bewerten als sie sind, oder? Und auch das Wirtwart um „Wing Commander“ können wir leider nicht entwirren, nach wie vor steht lediglich fest, daß er kommt - wann, bleibt das Geheimnis von Origin. Aber vielleicht ist Dir inzwischen ja mit der tollen PD-Version „Wink-Commander“ gedient! Im „April Joker“ wartet der Exklusiv-Test!

Locker vom Hocker

Obwohl ich Euren AJ erst seit der Ausgabe 11/91 lese, bin ich total begeistert von Euch! Ihr habt so eine lockere Art, die einem wie Öl runtergeht. Wenn ich mir Eure „Konkurrenzblätter“ anschau, kommen mir glatt die Tränen - nicht etwa, weil ich ein sensibler Mensch wäre, sondern weil diese (indiziert) alle eine furchtbar steife Einstellung haben. Kein Witz, kein Gag am Rande, nur keinen Spaß aufkommen lassen; könnte ja dem Image schaden! Ihr hingegen lebt nach dem Motto: „Computerzeitschrift war gestern, heute ist Joker-Titel“, und das finde ich gut. Anscheinend nicht nur ich! Nun habe ich noch eine klit-

zeckle Frage: Wer von Euch ist dieser lichtscheue Dr. Freak? Warum wollt Ihr sein Geheimnis nicht lüften? Ist mein Idol ein Krimineller? Das könnte ich nicht verkraften... ächzt Doc BoBo aus Fallingb.-bostel

Gell, der Joker ist das einzig Wahre? Sagen wir doch immer schon. Aber daß Du Dr. Freak für einen Kriminellen hältst, kränkt uns doch sehr! Leider kann er Dir nicht persönlich antworten, aber ungebillig bekommt er in zwei bis drei Jahren schon Hafturlaub...

Ende der Ausbaustrecke!

Ja, die nächsten Leserbriefe müssen erst wieder durch das Nadelöhr unserer Redaktion geschleust werden. Besagte Schleuse steht auch weiterhin allen Schriftstellern unter Euch offen, wer RÜCKPORTO (Ausländer verschunden bitte internationale Antwortscheine) belegt, bekommt auch weiterhin persönlich Antwort auf seine drängenden Probleme, Fragen und Anregungen. Wenn trotzdem keine Antwort kommt, könnte es daran liegen, daß Euer Brief in einer der nächsten Mailboxen auftaucht! Riskiert's einfach mal und schreibt an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Mailbox“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

A 2000 65 MB 795,-

Autobootfährend, kpl. formatiert, inst. bootet mit KS 1.2.1.3, opt. 2.0, Autopark, FPS, MS-DOS partitioniert, steckfertig

JOYMO 49,-

electr. Umschalter, Joyst./Mous., extrem Klein, für alle Mod., kpl. SMD-Aufbau, eig. Herstellung, 1 Jahr Garantie.

A 500 512 K Erw., 129,-

100% komp. akkugeputzte, Echzeituhr, dt. Anteil, eig. Herst., 1 Jahr Gar., abschaltbar

NEC 1037 A 199,-

ext. 3,5" Lkw., abschaltbar, Metallgeh., angeschlossen, eig. Herst., 100% komp., sehr leise, Original-NEC!

A 2000 C, KS 1.3 1599,-

inkl. eingeb. 21 MB HDD, disch. kpl. inkl. 6 Monate Garantie

A2000 Autobootfährend, 31 MB kpl. formatiert & installiert	575,-
A 2000 ABF wie vor, jed. 21 MB - Sonderpreis	478,-
Amegas Stereo Speck System, exklusiv bei uns! 1. alle Multisyncs, 2. Boxen, eingeb. Verst., regelb. Lautst., absch. 4 Lsp. - Sonderpreis!!	868,-
Nulldimensionskabel, 2 m. verb. Amigas 29,-, 10 m. verb. nur noch	49,-
Gameplayadapter, nur Hardw., 2 zusätzl. Joystickports am Parallel.	29,-
NEC 1037 A 1. A 2000 Inst. inkl. Einbaumat., disch. Ant., 1 Jahr Gar.	229,-
100 3,5" 2DD NN Disks, 100% Error Free, Made in Belgien, inkl. Audikl.	95,-
NEC 1037 A als Ersatz 1. A 500-1000 intern. DFD, sehr leise, kpl. mod.	229,-
Targa VGA-Monitor Vlg. -Interface Card 1, Amiga kpl. funktionst.	888,-
Monitorkabel Amiga an Multisync 8 pol. 49,- an 15-pol. MS	59,-
Monitorkabel Amiga an 1081/4 S. Philips CM8833, II. Mod. ang.	49,-
Haushälter Reparaturservice u.a. für Commodore, NEC ... auch über Versand!	

Abdeckhauben Lederimitation, silberfarben, abwaschbar, formschön, Auszug:			
Amiga 500	22,-	Amiga 3000 Tast.	24,-
A2000 Tast.	22,-	A1081/4 S. CM 8833, + 14" Mon.	43,-
Funstul DL 900/1100	43,-	Star LC 20, 24-200, 24-10...	32,-
HP-Deskjet (-)	45,-	Citizen Swift 24	39,-
A 3000 - Mon.	79,-	A 3000 Solo ohne Monitor	45,-
AHS-Amegas			
Hard- & Software Vertrieb			
Laden + Versand: Schüringasse 3 - 5,			
direkt gegenüber C&A			
6360 Friedberg			
Telefon 060 31 - 619 50			

Besuchen Sie unser Ladengeschäft, über 12.500 (zwölftausendfünfhundert) versch. Teile für Electronic, Hard- & Software. Komplettester Rückumschlag, Versand: UPS - Post-KN - Vkl-Anteil, Schenckvkn. - 7,-, Ansl. nur Vorkasse

DIE ABO-SENSATION!

Ab sofort spielen Abonnenten eine noch größere Rolle: Wer jetzt sein Abo bestellt, bekommt den Joker sensationell schnell und preisgünstig, ein spielbares Demo von Attics Rollenspiel-Sensation „Das Schwarze Auge“ und die Chance, jeden Monat ein Game zu gewinnen!!!

**SENSATIONELL:
„DAS SCHWARZE AUGE“
ALS SPIELBARE DEMOVERSION
PLUS ABO-LOTTO!!!**



Die Abo-Vorteile in Stichworten: Alle 10 Joker-Ausgaben eines Jahres zum Preis von 9, also für schlappe 63,- DM (Ausland: 75,- DM)! Wetterfeste Verpackung und Porto umsonst! Die Abo-Hefte werden 10 Tage vor Kioskstart versandt und Euch vom Postboten zugestellt! Jeder Abonnent nimmt mit seiner Kundennummer am Abo-Lotto teil, wo pro Monat drei brandheiße Spiele verlost werden! Und obendrein haben wir für Neuabonnenten diesmal folgende Mega-Prämie an Land gezogen:

Noch lange ehe Attics Amiga-Version des bekanntesten deutschen Rollenspiels

in die Läden kommt, dürft Ihr Euch bereits eine spielbare Demoversion vom „Schwarzen Auge“ reinziehen! Denn die ersten werden die ersten sein: Jeder, der jetzt abonniert, bekommt diese sensationelle Prämie – seht auf Eurem Monitor, was noch kein anderer zuvor gesehen hat!!!

Wollt Ihr all diese Vorteile zum Sonderpreis? Wollt Ihr ein spielbares Demo vom „Schwarzen Auge“? Wollt Ihr vielleicht schon in der nächsten Ruhmeshalle Euren Namen als Gewinner eines Games finden? Dann füllt schnell den Coupon aus, und die Sensation ist perfekt!

Name & Vorname _____

Straße / Hausnummer _____

PLZ / Wohnort _____

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsrechtigten) _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Untere Parkstraße 67, 8013 Haar, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Abwendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift _____

Ich bestelle ab (inkl.) Ausgabe: _____ / _____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Ich bezahle nach Rechnungserhalt durch: _____

Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444 714-806 BLZ 700 100 80 ☐

Bitte geben Sie bei Zahlungen oder Korrespondenz immer Ihre Kundennummer an! (AJJ)



Bitte einsenden an:

JOKER-VERLAG Abo-Verwaltung (AJJ) Untere Parkstr. 67 D-8013 Haar bei München

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt: kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut es natürlich auch.

Ein neues Rollenspiel von Electronic Arts - läßt der Barde wieder bitten? Nix da, diesmal bleibt die Laute stumm: In der schwarzen Crypta treiben sich zwar allerhand Gestalten herum, aber ein Minnesänger ist nicht dabei...



Der Amiga Joker meint: Black Crypt - dem Bann dieser atmosphärischen Knobel-Gruft kann man sich nicht so leicht entziehen!

Ein Glück, daß die Qualität eines Rollenspiels nicht an der Vorgeschichte gemessen wird, denn die hiesige könnte man kaum als sonderlich originell bezeichnen: Die Einwohner der Fantasy-Welt Astera werden vom dämonischen Lord Extoroth gepiesakt, so die Essenz der Story. Um sich den Kerl vom Hals zu schaffen, müssen mächtig magische Gerätschaften her, und wo



findet man sowas? Genau, in der Black Crypt, einem Relikt aus früheren Auseinandersetzungen mit dem Dämonen-Lord. Unglücklicherweise findet man in dem mit zwölf umfangreichen Dungeons ausgebauten Gemäuer aber nicht nur hilfreiches Gerät, sondern auch massenhaft verzwickte Rätsel à la „Dungeon Master“ (Schalter, Hebel, Schlüssel, mysteriöse Inschriften, Teleporter usw.) sowie ein ganzes Heer von Monstern der übelsten Art!

Aber wo Monster sind, da gibt's auch Helden - man zieht hier mit vier Gefährten ins Ungewisse, nämlich je einem Krieger, Kleriker, Magier und Druiden. Die Grundwerte (Stärke, Intelligenz etc.) des Recken-Quartetts können via „Pool-Points“ in bestimmten Grenzen manipuliert werden; für jeden Charakter stehen zwölf verschiedene Porträts zur Verfügung. Nach diesem Vorgeplänkel finden sich die vier Aufrechten auch schon in der Crypta wieder, deren Labyrinth sie

in hübschem und rasend schnellem 3D präsentieren. Die Umgebung ist stets aus Sicht der Party zu bewundern, das gilt natürlich erst recht für die toll animierten Schaugestalten: Schon von weitem sichtbar, „wachsen“ die



gruseligen Monster mit schrumpfender Distanz und stellen sich schließlich im Stil von „Eye of the Beholder“ zum Echtzeit-Kampf per Mausclick. Das Übergewicht der Hexenmeister läßt dabei auf eine Menge Zauberei schließen, und dem ist auch so, Anfänglich stehen freilich nur ein paar simple Sprüche im Büchlein, aber die werden genial einfach gehandhabt. Jeder Spielcester kann fünf davon gleichzeitig bereithalten, die bei Bedarf einfach angeklickt werden und sodann in



bunten Grafikeffekten ihre Wirkung tun. Zusätzlich liegen gelegentlich magische Scrolls herum, mit deren Hilfe sich spezielle Probleme lösen lassen. Letztere wird man zumindest mit der eingängigen Icon-Steuerung nicht haben, Manipulationen im Grafikfenster sind ebenso rasch möglich wie etwa der Zugriff auf den Inventory-Screen. Wer dennoch lieber mit dem Keyboard läuft, kann das tun, und die Inventories hören auch auf die F-Tasten. Zusammen mit der feinen Titelmusik und den sehr realistischen Effekten

bleibt unter dem Strich ein typischer Vertreter der neuen Rollenspiel-Generation. Dank gehobener Spieltiefe und teilweise ziemlich knackiger Rätsel ist Black Crypt sowas wie ein Beholder für Fortgeschrittene. (jn)



Black Crypt

Grafik:	83%
Sound:	78%
Handhabung:	86%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	83%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Electronic Arts	
Genre: Abenteuer	

Spezialität: Drei Disketten, 1 MB erforderlich, die Keyboardbelegung darf auf Wunsch neu konfiguriert werden



Might and Magic III

Die
Inseln
von
Terra

Fühle die Kraft. Erlebe die
Magie. Führen Sie eine Gruppe
ausgesuchter Abenteurer zu
einem Rendezvous mit dem
legendären Zauberer Corak.

Von finsternen, moderigen
Verliesen, durch Korridore aus
gehauenen Stein und Holz,
und weiter zu den erhabenen
gefrorenen Gipfeln von Terra,
wo Sie die Geheimnisse lüften
werden, die das exotische Land
im großen Meer umgeben.

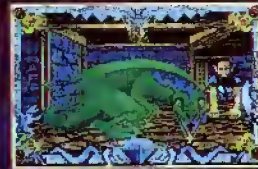
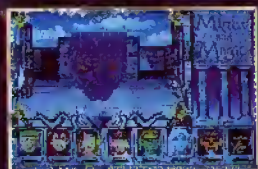
Bizarre und hinterhältige
Kreaturen werden Sie auf
Ihrem Weg und in vielen
Städten und Schlössern
herausfordern. Terra erwartet
Sie... seien Sie bereit, von ihrer
Magie verzaubert zu werden
und von ihrer mächtigen Kraft
geprüft zu werden.

HÖREN und SEHEN Sie
Might & Magic III.

Noch nie zuvor konnten Sie ein
Spiel derart ERLEBEN.



Das
John L. Rappaport
Produktion



Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM-PC VGA256

Farben Version repräsentativ.

Alle in dieser Anzeige genannten Trademarks sind
eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.

Erhältlich für IBM™-PC

640 KB Minimum • Festplatte wird
benötigt • Unterstützt VGA/ MCGA/
'256 Farben sowie EGA • Adlib™,
PC-Soundman™, Roland™,
Soundblaster™-Soundkarten

und Commodore Amiga™

Published by SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, w4044 Kaarst 2, Info-Hotline: 02131/ 660238 • Informationen auch auf BTX-Seite • 63636

Vertrieb: Bustware, Brühlwien 128-132, w4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Kerasoft • Schweiz: Thal AG

NEW
WORLD
COMPUTING™



Vor einem Jahr noch in der Spielhalle, heute bereits am Amiga – Ocean hat sich Taitos futuristische Ballerorgie vorgeknöpft. Allerdings war das Game schon als Münzschlucker kein Reißer, und in der Heimversion fehlen natürlich auch die aufmontierten Pumpguns...

Wer also nicht wenigstens eine Lightgun besitzt, wird hier kaum in einen Blutrausch verfallen – Space Gun hat nichts zu bieten, was man nicht schon vom indizierten „Operation Donnereschlag“ oder U.S. Golds „Alienstorm“ her kennt. Wieder fließt die rote Brühe gleich hektoliterweise, wieder zerballert man vorbeisrollende Einrichtungsgegenstände und Aliens, wieder erschießt man sich Extras wie Zusatzenergie und -waffen, wieder ist die ganze Chose auf Dauer eher einschläfernd...

Sinn der Übung ist es, die zehnköpfige Crew einer Raumstation zu befreien, die von Außerirdischen überfallen wurde. Gelegentlich hinter (zuvor zu durchlöchernden) Türen auftauchende Geiseln sollten also nicht aufgemischt werden, dafür gibt's ja auch genügend Monster und Mutanten. Bis zu zwei Spieler dürfen die große Säuberungsaktion durchziehen, wobei der eine mit dem Stick zugange ist, während der Kollege die Mäusekanonen bearbeitet. Wie bereits angedeutet, kann auch eine Lightgun zum Einsatz kommen, allerdings ausschließlich das Modell der Firma „Trojan“. Da in diesem Modus dann kein Fadenkreuz zu sehen ist, läßt es sich zwar nicht so genau zielen, dafür kommt eher Spielhallen-Feeling auf. Genau wie beim Automaten reduzieren Feindberührungen auch hier den Energiehaushalt, und ein Radar zeigt an, wie weit die Monster noch

entfernt sind. Als Zusatzwaffen gibt's einen Flammenwerfer, Granaten und eine Freezegun, die die Gegner quasi „kalstellt“.

Nun könnte das alles ja ganz lustig sein, bloß ist die Grafik auf der Disk halt noch einfallsloser, als sie es am Automaten schon war: Die Hintergründe sind ziemlich uninspiriert gezeichnet, in den acht Levels trifft man häufig die gleichen Aliens. Na, immerhin sind die Viecher ansprechend groß und hinterlassen auch hier oft und gerne blutige Kratzer am Screen. Daß man mal dreidimensional ins Bild hinein läuft, mal horizontal (und leicht ruckelig) gescrollt wird, macht aus Space Gun nun auch kein originelles Game mehr – da war die Pedalcrie, mit der man die Scrollgeschwindigkeit der Arcademmaschine regulieren konnte, schon von besseren Eltern. Dort hat uns auch der Sound besser gefallen, hier geht das ewige „Ratatatatat“ mit der Zeit ganz schön auf die Nerven.

Was soll man sagen, es ist halt gekommen, wie es kommen mußte: Aus einem gemeinen Wald- und Wiesenfrosch wird durch Küssen kein Prinz – warum sollte aus einem höchst mittelprächtigen Automaten durch die Umsetzung auf einen 16Bit-Rechner ein berauschendes Spiel werden? Wunder können auch die Programmierer der Truppe Images Software nicht vollbringen, tatsächlich hat es nur zu einer leidlich amüsanten Digi-Schießbude gereicht. (L.Bunder)

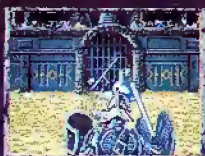


Space Gun

Grafik:	64%
Sound:	46%
Handhabung:	64%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	48%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Ocean	
Genre: Action	

Spezialität: Zwei Disks, Zweilaufwerk wird unterstützt, und die Highscores werden gespeichert. Pausenfunktion und vier Continues

PC VGA



• Ein Biogame mit über
200 autonomen Figuren.



AMIGA

BAT II

A Thrilling
Role Playing
Adventure

The Latest
Creation From

COMPUTER'S DREAM™

PC VGA



• B.O.B., der zweiten

Generation ausgestattet,

mit einem

Parallel Compiler.

ATARI ST



• Und zusätzlich drei

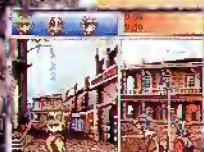
Arcade-Games...

ATARI ST



• Ein komplettes

Planetsystem in 3D.



• Eine neue

architektonische Form:
das "High Tech Paradox."

UBI SOFT
Entertainment Software

RUSHWARE

Online with the net

RUSHWARE Mehrhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 126-132 • D-4044 Kaarst 2
Münster • Karsten Darius • Thib AG

JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

TOUCHDOWN FÜR ELECTRONIC ARTS

Das Konvertierungs-Karussell sorgt doch immer wieder für Überraschungen: Nicht die mäßige PC-Urversion des Programms wurde auf den Amiga umgesetzt, sondern Electronic Arts prächtige Neuauflage für's Mega Drive!

Der Amiga Joker meint:
John Madden American Football ist eine Klasse für sich!

Dementsprechend bekommen wir es hier mit einem ausgezeichneten Sportspiel zu tun, ist das Football-Game am Mega Drive doch einer der meistverkauften Titel überhaupt. Und das kommt nicht von ungefähr, denn als sich die elektronischen Artisten Ende 1990 des häßlichen PC-Entleins annahmen, haben sie ihm eine wesentlich gefälligere Präsentation spendiert und gleichzeitig die Spielbarkeit spürbar verbessert. Das Problem war also nur noch, die Steuerung amigagerecht aufzubereiten; schließlich muß unsern mit einem Feuerknopf auskommen, wo Konsolen-Joypads mit drei aufwarten können...

Tatsächlich ist die Handhabung im direkten Vergleich zum Original etwas umständlicher geworden, allerdings fällt das angesichts des fairen und in seiner Komplexität nur mit „Kick Off 2“ vergleichbaren Gameplays kaum ins Gewicht. Wo wir schon bei Vergleichen sind: Ob „TV Sports Football“ von nun an mit dem zweiten Platz vorliebnehmen muß, läßt sich schwer sagen - John Madden Football ist sowohl vom Grafischen als auch vom Spielerischen her übersichtlicher, der Cinemaware-Klassiker hat aber nach wie vor die aufwendigere Optik zu bieten. Doch genug verglichen, kommen wir zum Eingemachten:

Vor dem Saisonstart darf



man mit seinen Jungs erstmal ordentlich üben und ihre Fähigkeiten verbessern; anschließend geht's entweder ins Playoff (so 'ne Art Superbowl) oder man entschließt sich, eine reguläre Saison in der Liga zu bestreiten. Auf dem Rasen sind Strategie und Action gut gemixt, man hat Stärkeanzeigen, Positionskreuze und vor allem über hundert verschiedene Spieltaktiken zur Auswahl. Optionen und Optionchen gibt es reichlich, etwa Zwei-

Spieler-Modus, einstellbare Spielzeit, Replay-Funktion, Statistiken, Statistiken oder auch Statistiken. Es fällt schwer, hier irgendetwas zum Meckern zu finden - die Computergegner sind intelligent, die Witterungs- und Platzverhältnisse (z.B. Morast oder Schnee) wirken sich aus, und die eigenen Leute haben allesamt ihre individuellen Stärken & Schwächen, die einem der berühmte Coach vor jedem Spiel persönlich runterbetet.



Die minimal ruckelnde Grafik ist farbenprächtig und sehr übersichtlich (leicht schräge Vogelperspektive), der Sound geradezu erschreckend realistisch (Musi, Sprachausgabe, Knochen-Knacken...), und die Steuerung (Joy, Key, Maus) kann nach der Eingewöhnungsphase ebenfalls überzeugen.

Allenfalls Kleinigkeiten ließen sich bemängeln, so wurden nicht alle der 28 NFL-Teams versoftet, und die Amiga-Umsetzung entspricht auch nicht der neuesten Fassung ('92 Edition) für Segas Renommier-Konsole. Aber wie gesagt, das sind Kleinigkeiten, in der Gesamtheit sollte John Madden die Fans des Ami-Sports wirklich voll überzeugen! (mm)



John Madden American Football

Grafik:	77%
Sound:	79%
Handhabung:	82%
Spielidee:	82%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	85%
Red. Urteil:	82%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Electronic Arts	
Genre: Sport	

Spezialität: Mehr Sound bei 1MB, Johns Kommentare sind abstellbar.



„BLACK CRYPT“ – WILLKOMMEN

ZUR MONSTER-PARTY

IM DUNGEON-CLUB!

„Black Crypt“™ ist vollgestopft mit 25 verwegenen und listigen Monstern.

Sie heißen Euch herzlich willkommen: In 12 verzweigten Dungeons, verteilt auf 20 fesselnde, immer schwierigere Spielstufen.

Der Schlimmste von allen ist der dunkle Lord Estoroth.

Vor vielen Jahrhunderten verbannten vier Wächter mit gewaltigen übersinnlichen Kräften Estoroth aus dem Land. Die Wächter verschwanden spurlos und mit ihnen das gesamte Waffenarsenal.

Doch ist Estoroth zurückgekehrt und schwört schreckliche Rache an einem

wehrlosen Volk. Jetzt seid Ihr am Zug. Findet alle verlorenen und mystischen Gegenstände, die vielleicht noch die Macht der Wächter in sich tragen. Wenn Euch das gelingt, kann die Welt vom Bösen befreit werden.

„Black Crypt“, ein waghalsiges und aufregendes Dungeon-Spektakel mit detaillierter Grafik und immer neuen Überraschungen.

Die Meetings mit den Monstern sind nicht nur spannend, sondern auch äußerst realistisch. Und das in 64 Amiga-Farbgrafiken im „Extra-half-brite“-Sol.

Aber seid gewarnt: Die unheimliche Begegnung mit dem Bösen solltet Ihr am besten nur auf nüchternen Magen in Angriff nehmen. Viel Vergnügen!

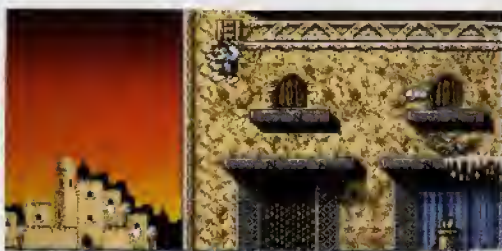
Erhältlich für Amiga.

ELECTRONIC ARTS®

Verkaufsgagenten: United Software GmbH, Hauptstraße 70, 4835 Rünkeberg 2, Tel.: 05244-4080
Profisoft GmbH, Heinrich - Hasemeier-Straße 33, 4500 Osnabrück Tel.: 0541-12 20 65
Leisuresoft GmbH, Robert - Bosch - Straße 1, 4703 Bonnen, Tel.: 02383-490
News Software GmbH, Birkenstraße 42, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: 0211-67 62 01
König & Gieseler, Grüner-Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: 0241-15 26 51

TITUS THE FOX

Foxinchen ist verschwunden! Für eine Reportage war sie extra in die Sahara gereist, nur um dort von einem Wüstenfuchs gekidnappt zu werden. Wie, das interessiert Euch nicht? Na, Ihr seid ja auch nicht mit ihr verlobt...



Der Amiga Joker meint: Titus the Fox macht tierisch Laune!

Ganz anders sieht das bei unserem Titus aus: Der ist nämlich ihr Verlobter und kann es deshalb kaum erwarten, bis er endlich die sechzehn Level zwischen sich und seiner Angebeteten durchhüpft und leeresammelt hat. Nur ein weiteres Jump & Run also? Was heißt da nur? In punkto Gameplay ziehen sich sowohl Titus der Fuchs als auch Titus der Hersteller sehr ordentlich aus der Affäre. Und das ist es doch, was zählt, nicht, daß die Story etwa so originell ist wie das Telefonbuch von Schweinfurt. Solange nur das Gameplay stimmt, retten wir gerne alles – von der Prinzessin bis zur entführten Fuchs-Reporterin!

Losgeht tut's noch relativ simpel, die ersten drei Level sind nur zum Aufwärmen da, dann wird's langsam knifflig. Während man anfangs höchstens das eine oder andere Extra übersieht, wenn man einfach schnurstracks zum Level-Ausgang am rechten Rand läuft, führt derart überstürztes Verhalten in den höheren Spielabschnitten oft direkten Weg in eine Sackgasse. Da sitzt man dann und meditiert vielleicht über seine drei Bildschirmleben – oder über die eine Kiste, die man vorhin hätte mitnehmen sollen, um mit ihrer Hilfe über diesen doofen Zaun zu kommen...

Gottlob kann man stets bis zum Ausgangspunkt zurückgehen, aber das nützt natürlich nicht mehr viel, wenn man bereits sämtliche Gegenstände sinnlos verheizt, sprich, irgendwelchen Gegnern an den Kopf geworfen hat. Viel zu spät merkt man dann, daß Sprungfedern eben auch zum Springen sehr praktisch sind, und daß sich Kisten sehr wohl auch zum Stapeln und Draufklettern verwenden lassen. Überhaupt wimmelt es hier von interessanten Sammel-Objekten, wie fliegenden Teppichen, Skateboards, Öllämpchen (verraten den Levelcode) und Diamanten für Extraenergie und -Leben. Einen Score im herkömmlichen Sinn gibt es hingegen nicht, dafür eine kleine Statusstatistik zwischen den einzelnen Abschnitten, geheime Bonuskammern und über 50 verschiedene Gegner; manche davon sehr geschickt getarnt, als Mülltonne zum Beispiel. Apropos Gegner & Geschick: Die Joysticksteuerung erlaubt auch einen „Kriegsgang“ und sogar Gegnerweitwurf! Überhaupt ist die witzige Comic-Grafik sehr hübsch animiert und vor allem sehr abwechslungsreich. Sanft und multidirektional scrollen schäbige Vorortstraßen, gepflegte Parks und ölhaltige Wüstenlandschaften vorbei, insgesamt wurden etwa 900 Screens auf die Disk gepackt. Das orientalisch angehauchte Begleitgedudel ist dagegen nicht so das Gelbe, genau wie die

(ebenfalls abschaltbaren) Sound-FX. Die Musikuntermalung hat uns beim Vorhüpfen „Blues Brothers“ wesentlich besser gefallen, das Game-Design macht jedoch hier den ausgereiften Eindruck. Kurz, bei Titus the Fox geht wortwörtlich der Fuchs ab! (C. Borgmeier)



Titus the Fox

Grafik: 79%

Sound: 66%

Handhabung: 70%

Spielidee: 53%

Dauerspaß: 81%

Preis/Leistung: 77%

Red. Urteil: 78%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Titus

Genre: Geschicklichkeit

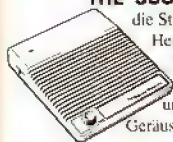
Spezialität: Deutsche Anleitung, Continue- und Pausefunktion.

Disney
SOFTWARE

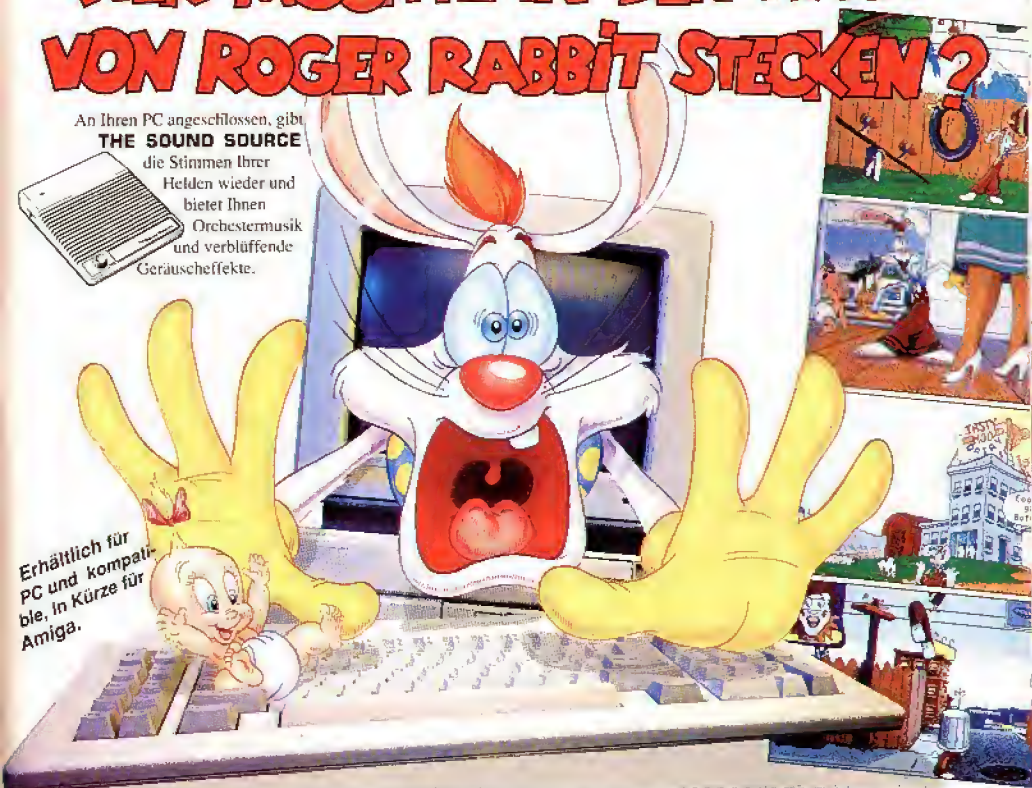


WER MÖCHTE IN DER HAUT VON ROGER RABBIT STECKEN?

An Ihren PC angeschlossen, gibt
THE SOUND SOURCE
die Stimmen Ihrer
Helden wieder und
bietet Ihnen
Orchestermusik und
verblüffende
Geräuscheffekte.



Erhältlich für
PC und kompati-
ble, in Kürze für
Amiga.



Wer kann verrückt genug sein, in die
Haut von ROGER RABBIT zu schlüpfen?... Sie!

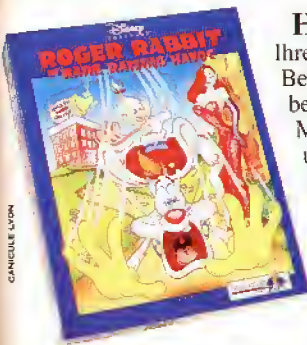
Ihre Aufgabe besteht darin, BABY HERMAN, diesen verfluchten
Bengel, aufzustöbern, bevor MOMMY von seinem "Ausflug" Wind
bekommt... Sonst können Sie sich auf etwas gefaßt machen! Jede
Menge Schwierigkeiten erwartet Sie: der Frechdachs ist gerissen,
und die feurige JESSICA überwacht Ihre Leistungen. Nun sind Sie
gewarnt... Disney bietet Ihnen diesen interaktiven Cartoon mit er-
staunlicher Grafik, witzigen Animationen und einem
phänomenalen Soundtrack.

Developed by BlueSky Software
©The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.

INFOGRADES



Vertrieb



Kein Scherz!
Eröffnung 1. April
3000 Hannover
Georgswall 3

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck
Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach
Telefon 07 11 - 85 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreibstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg
14-18 Uhr
06841/64587

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

NRW: Kamen
12-18 Uhr
02307/72181

Württemberg: Aalen
10-18 Uhr
07361/580633

Baden: Freiburg
10-18 Uhr
0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten R. - - - - - Elitzuslag 7, - - - - - Ausland: Nur Scheck, Vorkausse + 21, -
Alle vorstehenden Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Jetzt neu:
Konsolen
zu teufelischen
Preisen

CARTRIDGES

SEGA MEGA DRIVE

688 Submarine Attack	129,95
Alex Kidd	99,95
Burikan	121,95
Centurion	121,95
Cyberball	111,95
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Fighting Master jap.	99,95
Ghoulia Ghosts	121,95
Golden Axe 2	111,95
James Bond 2VS	112,95
Jewel Master	104,95
Junjion jap.	49,95
Klax	101,95
M 1 Battle Tank	121,95
Magie Hat jap.	59,95
Mega Trax jap.	94,95
Mickey M. Castle of Illusion	121,95
Mickey Mouse 2 Fantasia	121,95
Phantasy Star II	124,95
Might & Magic 2	139,95
Monster Hunter jap.	79,95
Moonwalker	111,95
Phalios	111,95
PGA Golf	121,95
Phantasy Star 2	171,95
Phantasy Star 3	124,95
Rambo 3	94,95
Revenge of Shinobi	111,95
Quackshot	111,95
Shadow of the Beast	111,95
Sonic The Hedgehog	99,95
Spiderman	121,95
Streets of Rage	111,95
Strider	131,95
Super Monaco G.P.	111,95
Super Thunder Blade	111,95
The Revenge of Shinobi	111,95
Thunder Force 3	101,95
Wonderboy 3	111,95
Wrassler War	111,95
Zero Wings jap.	99,95

SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Alex Kidd Lost	84,95
Attered Beast	84,95
American Pro Football	84,95
Assault City	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmares	84,95
Bubble Bobble	84,95
California Games	84,95
Casino Games	84,95
Choplifter	84,95
Cyber Shinobi	84,95
Dick Tracy	84,95
Donald Duck (Dime Caper)	84,95
Double Dragon	84,95
Dynasty Dux	84,95
E-Swat	84,95
Fantasy Zone 3 "Maze"	84,95
Final Bobble	84,95
Fire & Forget 2	84,95
Forgotten Worlds	84,95
G-Loc	84,95
Gauntlet:	84,95
Ghostbusters	84,95
Gradius	84,95
Golden Axe	84,95
Golfmania	111,95
Golden Axe	84,95
Indiana Jones	84,95
Kung Fu Kid	84,95
Laser Ghost	84,95
Mickey Mouse	84,95
Moonwalker	84,95

Out Run	84,95
Pacmania	101,95
Paperboy	84,95
Princess Star	94,95
Pro Wrestling	64,95
Psycho Fox (2Maga)	84,95
Running Battle	84,95
Rumble (L. PH.)	84,95
RC Grand Prix	84,95
Shanghai	74,95
Shinobi	84,95
Sonic	94,95
Speedball	84,95
Spiderman	84,95
Strider	111,95
Summer Games	74,95
Super Monaco G.P.	84,95
Super Tennis	39,95
Tennis Ace	84,95
The Flintstones	84,95
Thunderblade	84,95
Ultima 4	124,95
Wonder Boy	84,95
World Games	84,95
World Soccer	74,95
Zillion 2	74,95

SEGA GAME GEAR

Adv. o. G. jap.	59,95
Advent	79,95
Dolphin	79,95
Donald Duck	79,95
Dragon Crystal	69,95
Factory Planit	69,95
Fogger	69,95
G-Loc	59,95
GG Aleste jap.	79,95
Griffin jap.	62,95
Halley Wars	79,95
Joe Montana Football	79,95
Leader Board	74,95
Mickey Mouse	74,95
Ninja Gaiden	59,95
Outrun	79,95
Pengo	59,95
Psychic World	59,95
Putter Golf	59,95
Shinobi	74,95
Solitaire Poker	79,95
Sonic the Hedgehog	79,95
Space Harrier	69,95
Super Golf jap.	59,95
Super Monaco G.P.	59,95
Taro-Reto-Action jap.	59,95
W.C. Leaderboard	75,95
Wonder Boy	59,95
Woody Pop	69,95

NINTENDO

A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Archwings	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	84,95
Boulder Dash	67,95
Casestman's	94,95
Days of Thunder	94,95
Defender o. L. Crown	124,95
Double Dragon 2	114,95
Dr. Mario	84,95
Duck Tales	94,95
G.I. Joe	84,95
Gauntlet 2	94,95
Golf	64,95
Gradius	94,95

Kickie Cubido	67,95
Kid Icarus	94,95
Knight Rider	94,95
Kung Fu	64,95
Legend of Zelda	94,95
Mega Man 2	84,95
Paperboy	84,95
Probotector	94,95
Quantum Fighter	84,95
Raid-Racer	94,95
RC PRO AM	94,95
Roadblasters	94,95
Roller Games	114,95
Simmons	114,95
Skate or Die	89,95
Six or Die	89,95
Snake Rattle N Roll	69,95
Super Mario 2	69,95
Super Mario 3	99,95
Sworts & Serpents	114,95
Teenage Mutant Hero II	124,95
The Battle of Olympus	114,95
Top Gun 2	114,95
Total Recall	99,95
World Cup	84,95
Wrestlemania Chall.	99,95

GAME BOY

Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Atomic Punk	54,95
Baseball	47,95
Batman	77,95
Battle Bull	74,95
Battletoads	77,95
Blades of Steel	64,95
Bo Jack Football/Beam.	84,95
Boomers Adventure	57,95
Bugs Bunny Crazy	54,95
Burai Fighter Deluxe	49,95
Castlevania	67,95
Chessmaster	54,95
Dead Alien Ops	44,95
Dead Head Scramble	64,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
Dynaballs	54,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fertilized Zone	77,95
Gargoyl's Quest	84,95
Gauntlet 2	64,95
Gozilla	59,95
Gremlings 2	77,95
Home alone	87,95
Hunt for Red October	74,95
Klax	49,95
Kuiri	49,95
Marble Madness	64,95
Mickey Mouse	74,95
Motorcross Maniacs	49,95
Navy Seals	67,95
Nemesis	69,95
Ninja Boy	67,95
Ninja Gaiden	84,95
Notomagus & Antlion	84,95
Offroad	59,95
Pitbull-Rev o. Gator	49,95
R-Type	74,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	59,95
Solar Striker	67,95
Solar Striker	49,95
Super R.C. Pro AM	49,95
Super Mario 3	74,95

Teenage Mut. H. Turt.	64,95
The Simpsons	67,95
Turnam	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Bill & Ted s	79,95
Blus Lightning	69,95
California Games	74,95
Checked Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elktoroc	69,95
Gates of Zendocon	69,95
Gauntlet	79,95
Hard Driving	79,95
Ishtido	77,95
Klax	74,95
Pac Land	77,95
Paperboy	74,95
Rampage	74,95
Robotron 2000	79,95
Rock Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	59,95
S.T.U.N. Runner	77,95
Viking Child	79,95
War Birds	67,95
Xenophobe	69,95
Zarlor Mercenary	74,95

SPIELE - KONSOLEN + ZUBEHÖR

SEGA MASTER

Sega Master System II	
+ Sonic	194,00
Sega Master System II	144,00
Control Pad	19,95
Control Stick	49,95
Light Phaser + Shoot Game	154,95
Rapid Fire Unit	29,95

SEGA MEGA

Action Replay	149,00
Master Converter	129,95
Mega Drive + Sonic (d)	389,00
Mega Drive dtsch. o. Spiel	289,00
Mega Drive jap. o. Spiel	264,00
Power Shock	114,95
Japan Adapter	29,95
Joypad	49,95

GAME GEAR

Game Gear Adapter	289,00
Master Gear Adapter	57,95
TV Tuner	196,00
Wide-Gear	37,95

NINTENDO NES

NES Grundgerät	219,00
NES SuperSet	289,00
NES Lightgun	69,95
NES Tragekoffer	29,95
NES Spielbox	14,95

GAME BOY

Game Boy + Tetris	59,95
Game Boy Adapter	24,95
Game Boy Lampe	24,95
Game Boy Linsen	24,95
Game Boy Verstärker	49,95
Game Boy Koffer	34,95
Game Boy Tragetasche	24,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Netzteil	24,95
Lynx Tasche groß	34,95

Pssst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?

Kein Scherz!
Eröffnung 1. April
3000 Hannover
Georgswall 3

FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx *Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Saarland: Homburg	Hessen: Frankfurt	Bayern: München	NRW: Kamen	Württemberg: Aalen	Baden: Freiburg
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06R41/64587	059/613282	089/761908	02307/72181	07361/660633	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- € - Erhöhter Zuschlag 7,- € - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

SUPERAUSWAHL - TEUFELISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Und wie immer: Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Program	AMIGA	ATARI	IBM	Program	AMIGA	ATARI	IBM	Program	AMIGA	ATARI	IBM
3D Formations Kit	118.95	119.95	119.95	Herrn of Chivalry d.t.	84.95	—	84.95	Rad Baron d.t.	86.95	—	86.95
40 Formations Kit	62.95	—	—	Hismaild	74.95	84.95	—	Return of Mahou 2	66.95	66.95	74.95
40 Sports Bowling	71.95	—	—	Home Alone	64.95	—	74.95	Riders of Robust	62.95	—	74.95
A.T.P. Airline	—	—	87.95	Hudson Hawk	64.95	64.95	—	Rise of d. Dragon d.t.	82.95	—	86.95
Abandoned Places	78.95	—	—	HyperSpeed	—	—	99.95	Robin Hood (Simra)	64.95	—	86.95
Adventure Tennis Tour	59.80	—	69.95	Indiana Jones Adv.	69.95	69.95	74.95	Riscop 3	84.95	—	—
Age	78.95	78.95	86.95	Indiana Jones 4	—	—	—	Rising Rabbit	a A	—	78.95
Air Combat Aces	74.95	74.95	86.95	James Pond II	—	—	—	Rolling Round	69.95	69.95	—
Air Sea Supremacy	74.95	74.95	89.95	Jimmy White Snooker	89.95	—	—	Romance of a Kingd. 2	104.95	—	104.95
Ali, Land & Sea	84.95	—	89.95	Just Off II	58.95	59.95	64.95	Sanctuary	79.95	79.95	—
Amibus 370	94.95	94.95	—	Kid Gloves II	64.95	64.95	—	Search for the Titanic	—	—	74.95
Amiga	—	—	72.95	Kids Quest 5 on	88.95	—	99.95	Secret Wars	—	—	49.95
Amorcall	81.95	81.95	—	Knightin	74.95	74.95	—	Secret Weapons 160	—	—	79.95
Another World	64.95	64.95	—	Knight of Sky	77.95	77.95	94.95	Shanghai 2	—	—	87.95
Anglia	72.95	—	—	Leader	74.95	—	—	Shuttle Deutsch	—	—	114.95
B.A.T. 2	—	—	—	Legende of Fearghall	69.95	69.95	74.95	Simi Service 2	78.95	78.95	89.95
Baby Jo go home	69.95	69.95	74.95	Lesaire Sall Larry 3 d	98.95	—	98.95	Simi Kart	—	—	62.95
Bandit Kicks	82.95	—	82.95	Lesaire Sall Larry 5 d	98.95	—	98.95	Simi City & Populace	79.95	79.95	—
Barbarian 2	64.95	64.95	—	Life	62.95	62.95	—	Simi Earth	69.95	69.95	90.95
Battle Line Trilogy	—	—	86.95	Limings Pad II	84.95	84.95	—	Smash TV	69.95	69.95	—
Battle Isle	74.95	74.95	79.95	Lithmings Standl. Vers.	62.95	62.95	74.95	Sorcerer's Appliance	—	—	86.95
Big Business	59.95	58.95	62.95	Luthal Xcess	67.95	—	—	Soul Chrysalis	72.95	72.95	—
Blind of Prey	74.95	—	—	Life & Death	60.95	89.95	—	Space Ace II	79.95	79.95	89.95
Black Gold	69.95	69.95	74.95	Life & Death 2	—	74.95	—	Space Quest 4 d	61.95	—	86.95
Blue Bronties	62.95	62.95	86.95	Link	—	86.95	—	Star Trek	64.95	64.95	79.95
Blue Rogers 2	—	—	72.95	Link II (Pre)	—	86.95	—	Star Control	72.95	72.95	—
Bandages Man, Pre.	69.95	—	69.95	Linka Baran Creek	—	44.95	—	Star Trek	—	—	78.95
Castles	72.95	—	79.95	Linka Bayhill Course	—	44.95	—	Starzite Super Soccer	69.95	72.95	74.95
Castles Data Disk	—	—	44.95	Logical	59.95	54.95	59.95	Starlight II	68.95	—	86.95
Castles of Or. Brain	—	—	84.95	Lorins Exp. Tur. Chal 2	69.95	69.95	—	Steinberger Hazelm.	59.95	—	86.95
Cenig Legends	74.95	—	—	Luft Tank Platoon	—	—	89.95	Strider	72.95	—	62.95
Chromosome 2000	—	—	82.95	M.I. 7	74.95	74.95	—	Strike II	—	—	74.95
Chuck Yeager 2.0	69.95	69.95	74.95	Mad TV	—	—	86.95	Strike Commander	—	—	—
Chuck Yeager Air Combat	—	—	79.95	Major Candie II	—	—	78.95	Strike Fleet	64.95	64.95	—
Civilization	—	—	89.95	Major Paccetti	84.95	82.95	—	Suspicious Cargo	64.95	—	—
Civilization deutsch	—	—	104.95	Manchester Lin. Eur	69.95	69.95	—	T.N.T. I	78.95	—	—
Conquesteur	76.95	—	—	Marian Mammoth	—	—	85.95	Taking of Beverly Hills	—	—	72.95
Conquesteur	72.95	72.95	—	Master Golf	79.95	79.95	—	Terminator 2	62.95	62.95	82.95
Conquesteur 2	72.95	72.95	—	Master Island	64.95	64.95	85.95	Times Square Winter Cha	—	—	82.95
Dad Boal	74.95	—	86.95	Mega Lo Mania	72.95	72.95	—	The Godfather	74.95	74.95	79.95
Dragon or Glory	—	—	86.95	Mega Twms	64.95	64.95	—	The Gath	64.95	—	—
Demomoniae	—	—	—	Megatraveller 2	—	—	79.95	The Simpsons	72.95	72.95	76.95
Deuzons	74.95	74.95	—	Merc	64.95	—	—	Their finest Hour	74.95	74.95	74.95
Dezons & Beasings	64.95	64.95	—	Microgate Soccer	64.95	64.95	64.95	Their finest Hour Mss.	39.95	39.95	39.95
Dr. Kalbrecht	83.95	83.95	63.95	Midwinter 2	78.95	78.95	—	Time Quest	64.95	64.95	79.95
EcoQuest	—	—	89.95	Mis 29 Super Fulcrum	66.95	88.95	95.95	Top Basketball	74.95	74.95	89.95
Elvira Mtness 2	78.95	—	89.95	Might & Magic 3 d.	89.95	89.95	—	Top League	74.95	74.95	89.95
ESB Mega	—	—	86.95	Mohney Island	89.95	89.95	94.95	Tram II	76.95	—	78.95
Eye of Beholder d.t.	74.95	—	84.95	Monkey Island II d.	89.95	—	89.95	Transwilder	62.95	62.95	65.95
Eye of Beholder 2	—	—	88.95	Monkey Island II d.	89.95	—	74.95	Ultima 6	72.95	—	89.95
F-117 A Nighthawk	—	—	89.95	Monster Pack II	—	—	—	Ultima 7	69.95	—	89.95
F-15 Operation Disk	—	—	49.95	N.1. Corleone	89.95	69.95	79.95	Ultima 2	—	—	78.95
F-15 Strike Eagle 2	82.95	82.95	82.95	On the Road	69.95	69.95	—	Ultima Manan Dreams	—	—	89.95
F-16 Falcon 3 d. op.	—	—	94.95	P.P. Hammer	64.95	—	—	Uncharted World	—	—	114.95
F-19 Stealth Fighter	74.95	74.95	59.95	Panzer Battles	54.95	—	—	USA John Young 2	74.95	—	—
Fantastie Voyageur eng.	—	—	—	Panzer II	54.95	—	64.95	Vengance	64.95	74.95	74.95
Fantastie Voyageur eng.	74.95	74.95	89.95	Paragliding	a.A.	—	84.95	Vengance of Excalibur	78.95	—	—
Fate Gates of Dawn	76.95	76.95	—	PGA Courts Golf	42.95	—	42.95	Yorpan	64.95	64.95	—
Flight-07 Intruder	77.95	77.95	—	PGA Tour Golf Plus	78.95	—	82.95	Wayne Gretzky 2 K.C.	69.95	69.95	79.95
Flight Planner	—	—	72.95	Pirates	63.95	63.95	64.95	Wild West World	84.95	—	84.95
Formula D. Grand Prix	73.95	79.95	—	Pir Fighte	79.95	79.95	86.95	Wily Commander	78.95	—	86.95
Forme D.C.	—	—	54.95	Pir Fighte 2	86.95	96.95	86.95	Wing Commander II	—	—	84.95
Geddie Walk	82.95	—	94.95	Pir Fighte 3 d.	—	—	89.95	Wing Commander II	—	—	84.95
Goldblins	72.95	72.95	72.95	Pool of Darkness	—	—	74.95	Wing Com. II Mss. D. 1	—	—	49.95
Gods	62.95	62.95	78.95	Popolous II	67.95	87.95	—	Wing Com. Mss. D. 1 2	—	—	49.95
Golden Eagle	—	—	64.95	Popolous Elder	44.95	—	—	Wolver	66.95	66.95	72.95
Great Courts Tennis 2	69.95	68.95	74.95	Power Manger	74.95	74.95	—	Wolfshead	64.95	64.95	—
Gunsling 2000	—	—	87.95	Power Mng. Data Disk	42.95	—	—	World Wrestling. Federat.	64.95	—	—
Harpion 2	64.95	—	—	Railroad Tycoon	78.95	74.95	84.95	WWF WrestleMania	74.95	74.95	82.95
Harpoon 2	78.95	—	89.95	Realms	74.95	74.95	—				

HARDWARE + ZUBEHÖR

[illegible]

POBOX

Wie mögen sich Berliner PD-Zocker das *Paradies* vorstellen? Vielleicht so wie Willi Hillenbrand und Gabriele von Thienen – ihre „Spielekiste“ enthält mittlerweile 120 Disks, allesamt randvoll mit Games! Wagt mit uns einen Blick in diesen Garten Eden ...

Wir beginnen die paradiesische Exkursion mit der **Spielekiste 62**, wo sich Adam und Eva an *Escape* erfreuen dürfen. Naja, ganz stimmt's nicht, denn so erfreulich dieser grübelige Geschicklichkeitstest mit der schönen Grafik und feinen Musikuntermalung auch sein mag, ein Zwei-Spieler-Modus war leider nicht zu entdecken. Macht aber fast nichts, denn das Prinzip fesselt auch den Solisten: Man muß sein Sprite aus einem Labyrinth voller geschlossener Türen befreien. Die Öffnungsmechanismen (Schalter) sind noch relativ leicht zu finden, Probleme bereiten der teilweise brüchige Boden, die vielen Monster und vor allem das arg flott verrinnende Zeitlimit. Ganzschönschwer,

hier in die exzessive Highscoreliste vorzustößen, deren 50 Einträge sogar gespeichert werden. Und sonst? Schön programmiert und schön präsentiert – nix sonst!

Wer Segas „Columns“ aus der Spielhalle kennt, den Amiga-Ableger „Coloris“ jedoch verpaßt hat, kann auf der **Spielekiste 63** Versäumtes nachholen. Hier findet man **Amiga Columns** und damit das gute alte Tetris-Prinzip, nur daß diesmal nach Farben anstatt nach Formen gestapelt wird. Bunte Rechtecke, deren jeweils drei Farben auf Tastendruck rotiert werden, segeln in einen Becher, auf dessen Boden sich dann alle gleichfarbigen Reihen (diagonal, horizontal, vertikal) in Wohl-

gefallen auflösen. Gut, die Grafik kann mit dem Arcade-Cousin nicht konkurrieren, aber dafür pumpt der Heavy-Metal-Soundtrack mit Kreischklampe und Superdröhn-Bassbeat mal wieder richtig Adrenalin durch die schlaffen Blutbahnen. Dank Multitasking darf man nebenher sogar Texte bearbeiten oder Disketten formatieren, ja, sogar die Highscoreliste wird gesaved. Da verzeihen wir doch glatt die fehlende Stick-Steuerung.

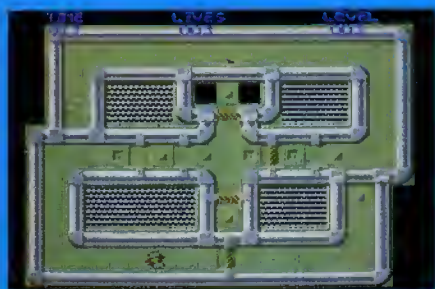
Mit der **Spielekiste 67** wird's jetzt richtig stilgerecht, denn das Prinzip von **Atic Atac** ist etwa so alt wie die Schöpfungsgeschichte! Man rennt durch zahlreiche Räume

(Sicht von oben), schlachtet Unmengen von Gegnern mit dem Hackebeil ab und sucht die Schlüssel zu verschlossenen Toren. Diverse Erfrischungsgetränke bringen derweil den Energiehaushalt auf Vordermann, und das, obwohl unser Held auch so Dutzende von Feindberührungen verkraftet. Tja, so was gab es bereits zu seligen Spectrum-Zeiten, und wer's trotzdem nicht kennt, der stelle sich halt Oceans „Smash TV“ in der AOK-Ausführung vor. Klar, daß das karge Gameplay (sehr leicht) in karger Präsentation (kein Scrolling) heute nicht mehr so recht überzeugen kann, aber immerhin flitzen die Sprites recht bunt und flink über den Screen, und Musikbegleitung bzw.

Die Atac im Haus erspart den Zimmermann: Atic Atac.

Lieber Elefant im Porzellanladen oder Bulle im China Shop?





Escape: Wer wird denn da flüchten?



Columnaris auf PD: Amiga Columns.

Soundeffekte können durchaus gefallen. Wer's mag...

Der goldene Adamsäpfel am Schlangenband geht an die **Spielekiste 72** – und zwar für die beschuerteste Spielidee! Diese Auszeichnung hat sich **China Shop** auch wirklich redlich verdient: Man steuert einen ausgewachsenen Stier durch ein riesiges Warenhaus und netet sämtliche Regale, ob porzellanbeladen oder nicht, einfach um. Das schmeckt dem Hausherrn natürlich nicht, aber muß er deshalb gleich mit Granaten und Bomben um sich schmeißen? Er muß wohl, außerdem nagen Lagerfeuer und andere Hindernisse an der Lebenskraft des tierischen Helden. Scrolling gibt's keines, von der Grafik redet in einer Woche niemand mehr, aber wenigstens droht die Titelmusik recht genüßlich aus den Boxen, die Soundeffekte sind sogar für zwei bis vier Lacher gut. Der Shareware-Spaß verlangt

nach Joystick und einem Megabyte, wer's hat, darf wüten wie ein wilder Stier!

Das kenn ich doch, das kenn ich doch... und plötzlich fällt es wie Schuppen aus den Haaren: In der **Spielekiste 79** tummelt sich der wohl unverschämteste „Lettrix“-Clone seit Adam und Eva. Warum auch nicht, schließlich steht **Shapes** seinem kommerziellen Vorgänger in nichts nach! Wie beim Original fällt man eine vorgegebene Fläche unter Zeitdruck mit begrenzt vorrätigen Steinen auf. Ebenfalls originalgetreu sieht die Grafik aus, die Musik ist abschaltbar, und es gibt Paßwörter für bereits gelöste Level – ganz, wie es sich für einen gelungenen Clone gehört. Steinchen und Gehirnzellen kommen hier also gleichermaßen ins Rotieren, kaum zu glauben, daß das Game in AMOS-Basic geschrieben wurde. Apropos: Wer mehr über diese Spiele-

Programmiersprache wissen will und/oder vorhat, eine Karriere als PD-Autor zu starten, sollte um keinen Preis den Basic-Vergleichstest im User-Club verpassen!

Peter Händel gilt ja seit langem als einer der besten PD-Autoren, und die **Spielekiste 84** zeigt, warum. Zugegeben, die Spielidee reißt hier keinem das Feigenblatt von der Lende, geht es doch in **How!** nur darum, mit einem Ball über karierte Felder zu fahren und so deren Farbe zu verändern. Aus gelb wird rot, aus rot wird grün, und irgendwann sollten dann sämtliche Karos die gleiche (vorgegebene) Farbe aufweisen. Somit wäre der nächste Level erreicht, immer vorausgesetzt, das Zeitlimit macht den Bemühungen kein vorzeitiges Ende. Technisch wurde das Game überzeugend umgesetzt, dank seines genialen Level-designs fesselt es stundenlang an den Screen. Wer vom

Rumkugeln nicht genug kriegen kann, darf mit dem Editor vorhandene Spielfelder abändern bzw. neue kreieren und mit diesen an einem Wettbewerb teilnehmen – mehr Infos dazu auf der Diskette selbst.

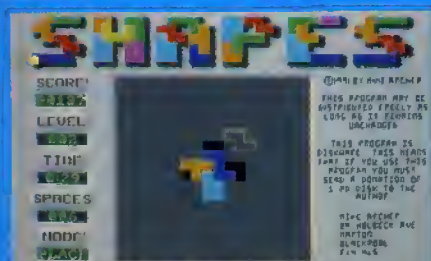
Na, haben Euch die Berliner Paradiesäpfel in Versuchung geführt? Prima, dann meldet Euch bei der Schlange, ah dieser Adresse:

Handel mit neuen Medien
Kaiserdamm 101
1000 Berlin 19
Tel.: 030/3221043

Gottes Zorn steht diesmal nicht zu befürchten, lediglich ein minimales Finanzloch von 2,80 DM pro Disk. Der Versand langt zusätzlich mit 12 Märken hin, dafür kommen die Scheiben schnell und zuverlässig per UPS. Wer Geld sparen will, nimmt das PD-Abo – genau wie beim Joker-Abo... (rl)

Lettrix läßt grüßen: Shapes.

How! Ja, how eigentlich?





CRACK

Traurig genug, Raubkopien & Amiga, das gehört heutzutage schon zusammen wie Brot & Spiele. Da verliert man leicht aus den Augen, daß auch die übrige Hardware-Welt nicht vor Softwarepiraterie verschont bleibt. Aber Cracker findet man mittlerweile sogar in Ecken, wo man sie beim besten Willy nicht vermuten würde: bei den Konsolen!

Tja, das hätten sich die Herren in den Vorstandsetagen von Nintendo oder Sega wahrscheinlich nicht einmal in ihren kühnsten Alpträumen gedacht, daß ihre scheinbar unangreifbaren Videospiel-Module eines Tages genauso gecrackt werden würden wie jede andere Software auch! Aber inzwischen ist es Realität geworden, vor allem in vielen asiatischen Ländern stellen Raubkopien von Konsolen-Games heutzutage nichts Besonderes mehr dar. Etwas weniger verwunderlich wird das vielleicht, wenn man weiß, daß in Hong Kong und Taiwan zeitweise sogar illegale Nachbauten der Hardware (z.B. des Famicom) in Umlauf waren...

Später haben die spitzbühischen Hardware-Bastler ihre Aktivitäten etwas verlagert, das Ergebnis der Mühen nennt sich „Game Doctor“. Wer im Besitz eines dieser handlichen Geräte (etwa Gameboy-Format) ist, kann Videogames sozusagen am Fließband cracken! Tja, und in Asien sind das nicht wenige – dort wandern die obskuren Spielendoktoren für umgerechnet etwa 700 bis 800 Mark völlig legal über den Ladentisch, zumindest bis jetzt. Wen wundert's, wenn die Teile auch schon fleißig exportiert werden, speziell in

England und den USA tauchen die Digi-Doktoren immer häufiger auf. Wer sich jedoch in westlichen Gefilden so ein Gerät zulegt, muß erstens mit Preisaufschlägen von über 200 Prozent und zweitens mit der ausgesprochen hartnäckigen Verfolgung eines ganzen Heers von Rechtsanwälten rechnen. Logo, so leicht lassen sich Mega-Konzerne wie Sega, Nintendo oder NES nicht die Butter vom Brot klauen! Jetzt wollt Ihr sicher wissen, wie diese Zauberkästen funktionieren, stimmt's?

Nun, eine Bauanleitung kann und will ich Euch selbstverständlich nicht liefern, aber die grundsätzliche Arbeitsweise eines solchen Game Doctors erklären – sonst glaubt Ihr am Ende noch, dieser Artikel wäre auch bloß ein Aprilscherz! Vorausgeschickt sei, daß die Spieledoktoren in verschiedenen Varianten hergestellt werden, genauso, wie es halt auch bei richtigen Ärzten Spezialisten für jedes Fachgebiet gibt. Aber das Prinzip ist immer dasselbe: ein unauffälliges kleines Kästchen, das auf einer Seite einen Anschluß für das Spielmodul hat, auf der anderen befindet sich entweder ein Disk-Laufwerk oder ein Kabel zum Anschluß an den Computer. Die Bedienung ist so

einfach wie das Öffnen einer Konservendose – Spielmodul einstecken, die Programmdatei „raussaugen“ und auf die eingelegte Disk kopieren bzw. in den angeschlossenen Rechner schleusen. Weil's gar so einfach geht, hat sich in Hong Kong schon eine neue Form des Softwareklaus entwickelt, bei der die Spiele direkt im Geschäft abgestaubt werden! Und da fragen sich manche Leute noch, warum so viele Shops Antestmöglichkeiten verweigern...

Zurück zum Thema. Ist das Game erstmal eingesackt, muß der Wunderdoktor nur noch an die entsprechende Konsole angeschlossen werden, man schiebt die Disk ins Laufwerk – schon kann man loszocken. Aber was in der Theorie scheinbar problemlos klappt, erwies sich in der Praxis zunächst als etwas kniffliger: Die gemopsten Programme waren äußerst absturzfürchtig, das ursprünglich benutzte 287-Format der Disketten (-laufwerke) verbinde mangels Kompatibilität jedes Überspielen auf Computer oder Boards. Mittlerweile wird aber längst die „dritte Generation“ der Spieledoktoren produziert, bei der von diesen Kinderkrankheiten nichts mehr zu spüren ist. Im

Gegenteil, die Dinger sind mit großzügig dimensioniertem Arbeitsspeicher ausgerüstet, sie werkeln mit atemberaubender Geschwindigkeit, ja, etliche davon sind gleichzeitig zu verschiedenen Geräten kompatibel (z.B. Mega Drive und PC Engine). Mehr noch, selbst Handhelds sind nicht mehr vor ihnen sicher, und sogar getraute Konsolengames wurden bereits gesichtet! Anders gesagt, aus den Spezialisten sind Allgemeinmediziner geworden, theoretisch könnten am Konsolen-Markt irgendwann die gleichen üblen Verhältnisse herrschen, wie wir sie derzeit am Amiga haben.

Noch ist es aber nicht soweit, in Deutschland ist die Doctor-Ware noch absolute Mangelware, lediglich in dem einen oder anderen der berühmterichtigten Boards sind vereinzelt schon Videogames aufgetaucht. Ob und wie die Entwicklung weitergeht, werdet Ihr natürlich von mir erfahren, nächsten Monat wollen wir aber erstmal nachsehen, was sich bei PC, Atari ST, C 64 und CDTV szenetechnisch so tut. Bis dann,

Euer

DR. FREAK

DEMNÄCHST AM AMIGA...



JOKER
VERLAG

ENTERTAINMENT FÜR
PERSONAL COMPUTER

MARZ
APRIL
2/92
DM 7.-/GS 56.-
sfr 7.-/bfi 8.50
Lit 6.400

PREISE IM WERT VON
15.000 DM
ZU GEWINNEN!

P
J
O
K
E
R

P
C

J
O
K
E
R

P
C

J
O
K
E
R

AKTUELL

BUCK ROGERS 2

&

ELVIRA II

AUFREGEND

JETZT PACKT
LORD BRITISH
WIRKLICH AUS!

ABENTEUERLICH

FALCON 3.0

&

SIM ANT

AUSFUHRLICH

DER MARKT

ANDERS

LAFFER UTILITIES

&

BARD'S TALE
CONST. SET



IN-SCHNITTEN
195 • CD-UTS • CODES • LOGGING
MUCH & MUCH MORE! MONEY BLIND I
REVENUE • SPACE VET I
MUTEX
#12

...AB SOFORT AM KIOSK !

Erst im November unterzogen wir die Charts einer radikalen Schönheitsoperation, im Februar wurde mit den Top Leasern nachgebessert, und heute gibt es schon wieder'n feines Facelifting! Da kommt kein Michael Jackson mit, da muß selbst Cher passen...

Here we go! Ab sofort fallen die Top Seller in ihrer bisherigen Form unter den Schreibtisch, stattdessen drucken wir die aktuelle 20er-Liste aus den originalen Media Control-Charts! Nun machen die Mediasten zwar grundsätzlich auch nix anderes als wir (nämlich Händler anklagen), aber halt hauptberuflich und damit eben schon etwas breiter und exakter, als wir es könnten. Nö, die Jungs sind da sozusagen Vollprofis, auch die Musik-Charts im Radio haben wir schließlich ihnen zu verdanken! Falls also diese Aufstellung nicht mit Euren Top Twenty übereinstimmt, wird's wohl daran liegen, daß Ihr alle böse Rau... na, lassen wir das. Und nochwas haben wir (weg-) gelassen, nämlich die Leser-Flops. Ei, warum denn dieses? Nun, erstens brauchen wir ja Platz für unsere Neuerung, und zweitens wurde in vielen Zuschriften bemängelt, es handle sich dabei seit etwa 23 Jahren um die ewiggleichen Programme. Eine nicht ganz unberechtigte Kritik, wie wir meinen, daran konnte auch die Verdopplung von fünf auf zehn Positionen nichts ändern. Und überhaupt: Wen interessiert der Krempel eigentlich? Falls er freilich doch wen interessiert und nunmehr wider Erwarten ein Proteststurm durch den Blätterwald toben sollte, würden wir uns eventuell bereifinden, den Hinauswurf nachträglich als Aprilscherz zu

deklariieren. In diesem Fall müßten allerdings die Media-Charts auf zehn Titel gekürzt werden, überlegt's Euch also gut! Unsere gewohnt dummen Kommentare zu den verschiedenen Charts wollen wir uns diesmal ebenfalls schenken, nur soviel noch: Im nächsten Heft stellen wir zwei besonders alte und exquisite Mitarbeiter in den Personal Five vor - freut Euch auf Joker und Brokk! Und wenn Ihr schonmal beim Freuen seid, dann könntet Ihr Euch auch gleich ein Kärtchen schnappen und uns auf diesem Wege Eure persönliche Top-Liste zukommen lassen. Zur Freude aller winkt für die Fleißigen unter Euch nämlich mal wieder unsere traditionelle Verlosung, diesmal mit folgenden Haupttreffern:

- 1 x Bundesliga Manager Prof.
- 1 x Die Kathedrale
- 1 x Willy Beamish

Wer im Geheimen auf ein spezielles Teil hofft, darf uns das natürlich auf seinem Schrieb ebenfalls kundtun. Und, fast hätte ich's vergessen, auf die nicht ganz so Glücklichen warten noch drei Sammelordner in frühlingsfrischem Grün! Grund genug, sich unsere Adresse getreulich zu notieren, diesmal lautet sie unerwarteterweise:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

DIE SPORT-LICHSTEN SPORTSPIELE



- | | |
|-------------------------|-----|
| 1. SPEEDBALL II | 90% |
| 2. TV SPORTS BASKETBALL | 90% |
| 3. BUNDESLIGA | |
| MANAGER PROF. | 89% |
| 4. LOTUS TURBO | |
| CHALLENGE II | 88% |
| 5. KICK OFF II | 88% |
| 6. PGA TOUR GOLF | 87% |
| 7. SUPER CARS II | 87% |
| 8. M.U.D.S. | 87% |
| 9. LOTUS TURBO | |
| CHALLENGE | 86% |
| 10. SUPER CARS | 86% |

Die großen 10



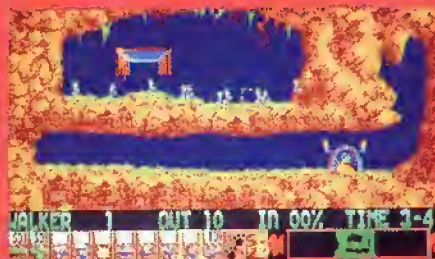
- | | |
|-----------------------------|----|
| 1. (1) PIRATES! | 58 |
| 2. (2) LEMMINGS | 44 |
| 3. (4) SECRET OF | |
| MONKEY ISLAND | 39 |
| 4. (3) SIM CITY | 36 |
| 5. (5) POPULOUS | 32 |
| 6. (6) KICK OFF II | 27 |
| 7. (7) INDIANA JONES (ADV.) | 25 |
| 8. (8) POWER MONGER | 25 |
| 9. (9) XENON II | 18 |
| 10. (10) IT CAME FROM | |
| THE DESERT | 11 |

TOP LEASER



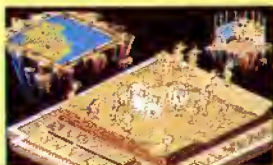
- | | |
|-----------------------------|-----|
| 1. FORMULA 1 GRAND PRIX | (-) |
| 2. BIRDS OF PREY | (-) |
| 3. POPULOUS II | (1) |
| 4. AIRBUS A 320 | (2) |
| 5. WHIRLWIND SNOOKER | (-) |
| 6. WAYNE GRETZKY HOCKEY II | (-) |
| 7. KNIGHTS OF THE SKY | (7) |
| 8. LOTUS TURBO CHALLENGE II | (-) |
| 9. SILENT SERVICE II | (9) |
| 10. ANOTHER WORLD | (5) |

TOP TWENTY



1. (1) LEMMINGS
2. (3) SECRET OF MONKEY ISLAND
3. (11) LOTUS TURBO CHALLENGE II
4. (20) POPULOUS II
5. (2) BUNDESLIGA MANAGER PROF.
6. (5) BATTLE ISLE
7. (12) SIM CITY
8. (15) SILENT SERVICE II
9. (6) PIRATES!
10. (7) SPEEDBALL 2
11. (14) POWERMONGER
12. (9) TURRICAN 2
13. (17) TOKI
14. (-) CRUISE FOR A CORPSE
15. (4) RAILROAD TYCOON
16. (8) KICK OFF II
17. (13) EYE OF THE BEHOLDER
18. (18) GREAT COURTS II
19. (-) AIRBUS A 320
20. (16) APIDYA

TOP MEDIA CONTROL

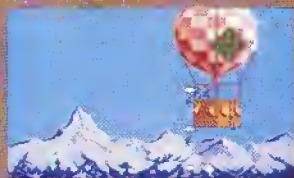


1. POPULOUS II
2. BUNDESLIGA MANAGER PROF.
3. AIRBUS A 320
4. MORE LEMMINGS
5. BATTLE ISLE
6. BIRDS OF PREY
7. MEGA LO MANIA
8. LEMMINGS
9. LOTUS TURBO CHALLENGE II
10. STEIGENBERGER HOTELMANAGER
11. FORMULA 1 GRAND PRIX
12. RED BARON
13. WWF WRESTLING
14. SILENT SERVICE II
15. POPULOUS
16. MORE LEMMINGS (DATA)
17. RAILROAD TYCOON
18. F 15 STRIKE EAGLE II
19. AIR SEA SUPREMACY
20. EYE OF THE BEHOLDER

PERSONAL FIVE:

Pe(a)ter Braun

1. LEMMINGS
2. XENON II
3. KICK OFF II
4. PINBALL DREAMS
5. SILENT SERVICE II



Manni Kleimann

1. BUNDESLIGA MANAGER PROF.
2. CIVILIZATION
3. LOTUS TURBO CHALLENGE II
4. TOYOTA CELICA GT RALLY
5. ROLLING RONNY



Nach der ultimativ langen Wartezeit von fast zwei Jahren geht Richard Garriotts „Opus Ultimativus“ nun auch auf dem Amiga weiter. Und endlich bekommt die Rollenspieler-Gilde, was sie verdient – den unumstrittenen Höhepunkt des Genres!

Der Amiga Joker meint:
Ultima VI ist auch am Amiga ein Meilenstein der Softwaregeschichte!

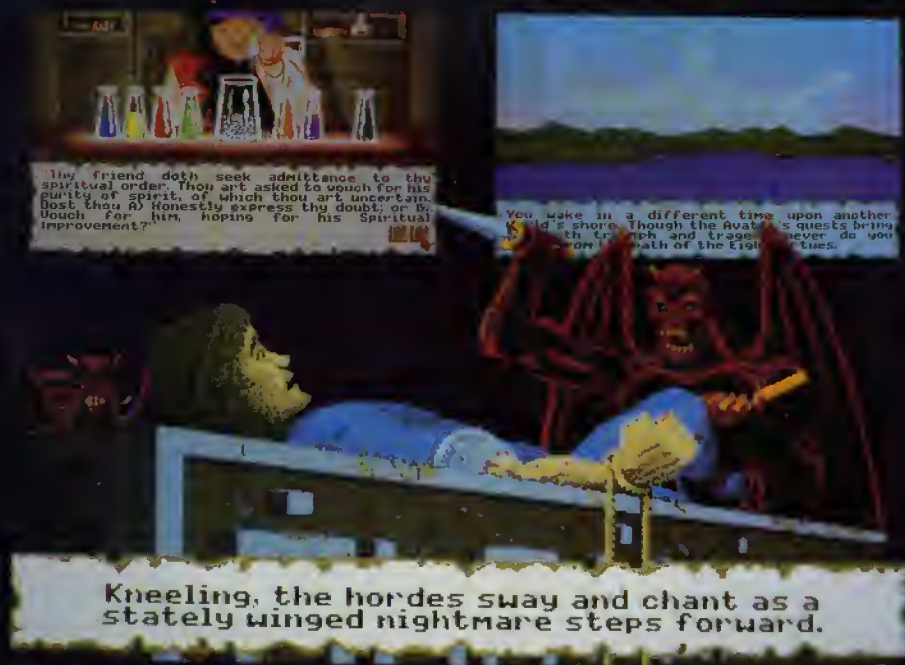
Wenn ein neuer Teil der Ultima-Saga ansteht, ist das ja eigentlich immer ein Grund, ein Faß aufzumachen; nicht umsonst gilt die Serie als das Nonplus-ultra im Reich der Krieger und Magier. Trotzdem, Ultima VI ist etwas Besonderes innerhalb des Besonderen: Inhaltlich markiert es das Ende des sogenannten zweiten Zyklus, äußerlich den Beginn einer neuen Grafik-Epoche... Großmeister Garriott (alias Lord British) hat sich endgültig von der Ära der Tile-Grafik verabschiedet, Britannia erstrahlt nunmehr in farbenfrohen und detailliert gezeichneten Landschaften. Und weil der fleißige Weltenschmied schonmal beim Überarbeiten war, hat er auch gleich noch die Darstellungsweise vereinheitlicht – ob Häuser, Dungeons oder freie Wildbahn, alles ist jetzt aus einer leicht schrägen Vogelperspektive zu sehen. Unumzweifelnd wird die Grafik-Orgie von einem sehr atmo-

sphärischen, auf Mittelalter getrimmten Soundtrack. Die Steuerung wurde ebenfalls gründlich renoviert und nahezu vollständig auf Mausbetrieb umgestellt. Bloß beim Speichern und Reden mit anderen Personen muß man noch aufs Keyboard zurückgreifen, für alle anderen Betätigungen (Schauen, Nehmen, Benutzen, Kämpfen, Schlafen...) klickt man einfach das entsprechende Icon am unteren Screenrand an.

Wie gewohnt kann es die Story an Spannung und Dramatik mit einem Roman aufnehmen, es warten Monate voller Überraschungen und Entdeckergefreuden sowie ein Finale mit Paukenschlag. Daher wollen wir hier auch nicht allzuviel verraten (wäre echt ein Verbrechen!), gut informierte Abenteuerer wissen dank der PC-Version ja ohnehin schon Bescheid. Für die anderen, glücklicheren, nur soviel: Das Hauptproblem besteht diesmal darin, daß die mysteriösen Gargoyles die heiligen Schreine der Tugenden besetzt halten. Warum das so ist, weiß kein Mensch, ja, über diese merkwürdigen Wesen ist ganz allgemein so gut wie nichts bekannt. Keine Sorge, am Ende

seid ihr schlauer. Aber bis dahin warten noch ungezählte Mini-Missionen, die der Party von einzelnen Landesbewohnern angetragen werden. Die Handlungsfreiheit ist dabei maximal, denn die Kleinquests können ganz nach Lust und Laune absolviert werden.

Dazu braucht man natürlich eine Abenteuergruppe, die Charaktererstellung findet erneut im Zigeunerwohnwagen statt. Anfangs befiehlt man vier Helden, weitere vier Freiplätze sind für Neuzugänge vorgesehen. Direkt vom Spieler zu steuern ist dabei nur der Avatar, die anderen laufen computergesteuert mit. Deshalb sind sie aber noch lange keine „Mittläufer“, im Gegenteil, die Kerle erzählen Witze, mischen sich ungefragt bei Gesprächen ein und entwickeln überhaupt ein bemerkenswertes Eigenleben. Das gilt uneingeschränkt auch für all die übrigen Figuren, die den Screen verunsichern: Rund 200 NPCs arbeiten, feiern, streiten und erzählen dummes Zeug – sie leben einfach! Damit nicht genug der Spieltiefe, es liegen (fast) mehr verwendbare Gegenstände herum, als auf der Inventarliste eines großen Kaufhauses zu finden sind...





ULTIMA VI

The False Prophet


Die Moongates funktionieren prima wie eh und je, das Magiesystem wurde gegenüber den Vorgängern drastisch vereinfacht. So muß man seine Sprüche jetzt nicht mehr umständlich zusammenmischen, sondern braucht bloß noch den gewünschten Spell im (erst zu findenden) Zauberbuch anzuklicken. Ebenso einfach funktioniert der Umgang mit dem Inventory oder das Kämpfen und Reden, ohne daß deswegen auch nur ein Milligramm an Komplexität verloren ginge. Beim (wie üblich weniger wichtigen) Hauen und Morden kann man verschiedene Kampfmodi von „Berserk“ bis „Retreat“ einstellen; bei Begegnungen der etwas kommunikativeren Art läßt sich nun ein Help-Modus benutzen, wodurch wichtige, also nachhakenswerte Begriffe im Redeschwall des Gegenübers optisch hervorgehoben werden. Kurz und sehr gut: Lord British hat erwartungsgemäß ein höchst ausgetüfteltes Rollenspiel auf die Beine gestellt, bliebe bloß noch die Frage zu klären, wie ausgetüftelt speziell die Amiga-Konvertierung ausgefallen ist.

Nun, die hübsch animierte Grafik, der tolle Sound und die geniale Steuerung unterscheiden sich lediglich in Nuancen von der VGA-Fassung – alles vorn

Feinsten, sogar an Portrait-Bildchen für weibliche Recken wurde diesmal gedacht. Der Preis, den man dafür zahlen muß, ist die nicht unerhebliche Installationsdauer. Das gilt sowohl für den Disk- (vier leere Scheiben bereithalten!) als auch für den sehr zu empfehlenden Festplattenbetrieb. Außerdem benötigt man mindestens 1MB Arbeitsspeicher, dabei müssen aber sämtliche Zweitlaufwerke abgehängt werden. Wesentlich angenehmer wird das Handling mit 2MB und zusätzlicher Floppy, eine Turbokarte wäre sicher auch nicht verkehrt. Unsere Handhabungsnote bezieht sich daher salomonisch auf eine „mittlere“ Konfiguration (Harddisk oder 2MB Speicher plus Zweitläufer), bei einer Minimal-Ausstattung darf man wegen der Wechselei gut und gerne 20 bis 30 Prozent abziehen.

Aber wer Ultima kennt und liebt, weiß, daß er an diesem Spiel sowieso nicht vorbeikommt, selbst wenn er dafür erstmal seine „Freundin“ aufrüsten muß. Mit Englischkenntnissen sollte man ebenfalls gut gerüstet sein, denn von einer geplanten deutschen Version war zwar schon gerücheweise zu hören, aber nichts Genaues weiß man nicht. Zudem müßte man darauf ja

noch länger warten, und gewartet haben wir auf das „britische“ Prachtsstück nun wirklich lange genug! (mm)




Ultima VI

Grafik:	87%
Sound:	84%
Handhabung:	85%
Spieldauer:	92%
Dauerspaß:	95%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	93%

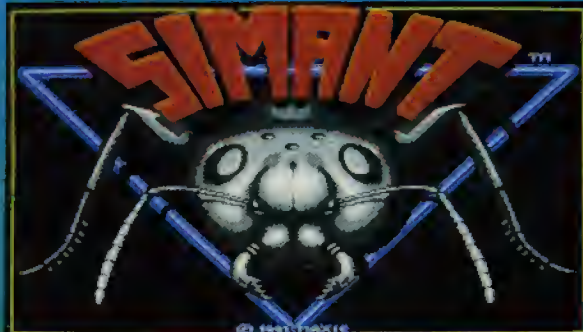
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 99,- DM
Hersteller: Origin
Genre: Abenteuer

Spezialität: In der Packung ist das Übliche: Stoff-Karte, ein „magischer“ Stein und eine englische Anleitung. Läuft auch am A500 Plus.



Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

Städteplaner haben den Einzug ins Sim-Paradies von Maxis ja längst hinter sich, jetzt sollten eigentlich die Planetenbastler an der Reihe sein. Weil aber die Amigaversion von „Sim Earth“ noch in der orbitalen Warteschleife festhängt, kommen zunächst mal die Ameisenforscher zu Potte.



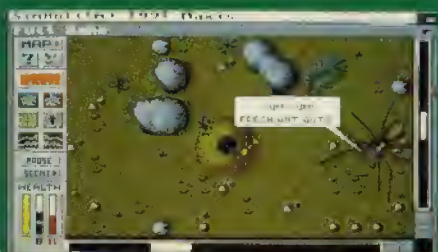
Der Amiga Joker meint:
Sim Ant – die kribbelnde Herausforderung für Krabbologen!

Als solcher darf man im Hinterhof eines Vorstadthäuschens einem Stamm schwarzer Ameisen zur Vormachtstellung verhelfen. Sollte es gelingen, sowohl die lästigen Menschen zu vertreiben als auch die konkurrierenden roten Krabbeltiere auszumerzen, ist man am Ziel allen Strebens. Und im Gegensatz zur unlängst veröffentlichten PC-Ameisenfarm ist das hier keine leichte Aufgabe! Das Schicksal nimmt seinen Lauf in Gestalt einer schwangeren Ameisenkönigin, die in der abgelegenen Parzelle unseres Gärtchens ihr Nest in den Boden gräbt. Der erste ihrer Nachkömmlinge, zur besseren Unterscheidung gelb statt schwarz, ist nun der einzige Gliederfüßler, der direkt gesteuert werden kann – das restliche Wuselvolk läßt sich nur über allgemeine Schwerpunkte dirigieren, z.B. mehr Nestbau, mehr Soldaten usw.. Jetzt geht's an die Arbeit: Um etwa Futter aufzutun, rekrutiert man einen „Geleitschutz“ für den Gelben und macht sich auf den Weg zur nächsten Chappiquelle. Dort angekommen schlagen die Jungs (von selbst) schwerbeladen den Rückweg ein und legen gleich noch eine Duftspur, damit der Rest des Stammes weiß, wo's langgeht. Auf ähnliche Art und Weise wollen auch die Roten gemetzelt werden; sonstige Feinde wie Spinnen, Menschenfüße oder Rasenmäher sind ebenfalls nicht ohne. Falls Euer An-

führer bei so einer Begegnung der kämpferischen Art mal ins Gras beißen sollte, braucht Ihr nur seine postwendende Wiedergeburt abzuwarten – „Leben“ hat man also unendlich viele. Das ist auch gut so, denn letztendlich soll ja der gesamte Garten Eden schwarz besiedelt werden, und das sind summa summarum 192 Einzelparzellen!

Das Insekten-Drama spielt sich auf vielen verschiedenen Screens (Nest in Seitenansicht, Oberfläche en gros und en detail sowie einige Überblicke-Darstellungen des gesamten Hinterhofes) ab; per Maus, Menüs und Icons ist es auch recht fix und bequem zu handhaben – soweit Ihr über zwei bis drei MB RAM und/oder einen A 500 Plus verfügt. Gewöhnliche Amiga-

ner könnten beim häufigen Nachladen allerdings Schimmel ansetzen, Wertung und Hit gelten dementsprechend nur für die optimale Konfiguration. Denn auch in puncto Sound und Optik macht der Speicher Klassenunterschiede, mit einem lumpigen Megabyte gibt's nur ein paar krause FX zu hören, während Memory-Monster zusätzlich ganz nette Soundtracks abspulen. Ferner dürfen sie auch im augenfälligen Hires-Mode regieren, doch ist die gröbere Normalauflösung so oder so erste Wahl. Insgesamt ist Sim Ant eine sehr gelungene PC-Konvertierung, die in puncto Langzeitmotivation ihre Vorlage sogar übertrifft – zumindest die technisch gut Gerüsteten unter Euch werden uns da sicher zustimmen! (jn)



Sim Ant

Grafik: 69%
Sound: 61%
Handhabung: 82%
Spielidee: 94%
Dauerspaß: 87%
Preis/Leistung: 81%
Red. Urteil: 85%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 120,- DM
Hersteller: Maxis
Genre: Simulation

Spezialität: Drei Disks, 1MB Minimum. Komplett in deutsch, hervorragendes Handbuch mit vielen Hintergrundinfos.



★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

international
Entertainment

SkyLine

Tel. 0711 / 81 27 36

Grazer Str. 34 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Schekvorkausse DM 14,-
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga/Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	Aldine	64,90
Ambros 320	89,90	Battle Isle	79,90
Ambros 320	74,90	Black Gold	72,90
Apdyia	69,90	Bundesliga Manager Prof	66,90
Barbarian 2	74,90	Castles	74,90
Battle Isle	69,90	Civilization	82,90
Black Gold	69,90	Civilization dt.	89,90
Bundesliga Man. Prof.	69,90	Die Kathedrale	81,90
Castles (6)	69,90	Elvira Mistress 2	64,90
Conquest	72,90	Eye of the Beholder 2	69,90
Die Kathedrale	81,90	F 15 Falcon 3.0 engl	89,90
Elvira Mistress 2	69,90	Goblins	66,90
Eye of the Beholder (6)	69,90	Gods	72,90
Fate Gates of Dawn	69,90	Great Courts Tennis II	69,90
Fight of the Intruder	74,90	Gunship 2000	84,90
Formula One Grand Prix	76,90	Haspcon 2	84,90
Goblins	69,90	Heart of China dt.	84,90
Gods	59,90	Hyperspeed	82,90
Great Courts Tennis II	69,90	Indiana Jones 4	64,90
Harqunin	59,90	Indiana Jones Adv.	69,90
Harpoon 2	74,90	Islands Slat Larry 5 dt	62,90
Heart of China dt.	76,90	Lemmings	72,90
Heimdal	82,90	Lemmings Data Disk	49,90
Indiana Jones 4	64,90	Lif's Death 2	89,90
Indiana Jones Adv.	69,90	Links	78,90
Jimmy White Snooker	69,90	L. Amperur	88,90
Knightmare	76,90	Megatraveller 2 dt	78,90
Knight of the Sky	76,90	Monkey Island 2 dt.	64,90
Leisure Suit Larry 5	76,90	PGA Tour Golf Plus	78,90
Lemmings	69,90	Police Quest 3 dt.	79,90
Lemmings Data Disk	49,90	Pools of Darkness	72,90
Lulus Spirit Turbo Ch. 2	59,90	Railroad Tycoon	82,90
Mad TV	78,90	Rigger Rabbit	74,90
Mad Pockets	59,90	Sea: Weapons 0.1 L	84,90
Mega Lo Mania	72,90	Sea: Weap. 0.1 P08	34,90
Might & Magic 3 dt.	74,90	Sea: Weap. 0.1 P09	44,90
Monkey Island	74,90	Shuttle dt.	109,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	Sim Ant	79,90
Populous 2	69,90	Sim Earth	66,90
Railroad Tycoon	72,90	Special Force	78,90
Realms	69,90	Star Trek	74,90
Robocop 3	59,90	Terminator 2	72,90
Space Quest IV	74,90	Ultima 6-3.5"	74,90
Special Force	79,90	Ultima 7	76,90
Terminator 2	59,90	Uncharted Water	94,90
The Cat	69,90	Wing Commander	79,90
Ultima 6 dt.	69,90	Wing Commander 2	79,90
Vengeance of Excalibur	69,90	Wing Commander 2 Miss D.1	45,90
Vroom	63,90	Wing Commander Miss. D.2	39,90
WWF Wrestling	64,90	Wing Commander Miss. D.1	39,90
WWF Wrestling	64,90	WWF Wrestling	69,90

notwendiges Zubehör ...

Laufwerk 3.5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. - I AS00	199,00
Laufwerk 5.14" ext.	181,90	Amiga Action Rep. - I AS00	219,00
Laufwerk 3.5" int.	125,90	Surfmite Mouse dt. Farben	39,90
ext. Bootelektor	48,90	512 KB Speicher IAS00	69,90
Joystick Interschalter	37,90	1,5 MB Speicher	69,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive		Game Boy	
Mega Drive (exp.)	259,90	Balloon	73,90
Winter Challenge (US)	108,90	Mickey Mouse	69,90
John Madden (US)	95,90	Boulder Dash	52,80
E.A. Hockey (D)	119,90	Southern R.C. Pro Am	59,90
Golden Axe 2	107,90	Digi Tennis	63,90
Game Gear		Nintendo N.E.S.	
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzzle	93,90
Devilish (US)	76,90	Blue Shadow	77,90
Mickey Mouse (D)	79,90	Rygar	114,90
Mickey Mouse (D)	79,90	North - South	114,90
Master Gear Adapter	59,90	Wing Commander	112,90
Sega - Master		Atari Lynx	
Sonic (D)	89,90	Awesome Golf	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Viking Child	79,90
Mickey Mouse (D)	89,90	Quik	79,90
Spiderman (D)	89,90	Yabos	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

**TRAUMPREISE
FÜR
TOPSPIELE !**
DiF Game Verlag I.Gunia

KOMPLETT
DEUTSCH ODER
MIT DEUTSCHER
ANLEITUNG!

AMIGA-SOFTWARE

AGONY	DM 62,50
AIRBUS 320	DM 102,50
ANOTHER WORLD	DM 62,50
APIDYA	DM 62,50
BATTLE ISLE	DM 75,-
BLACK CRYPT	DM 62,50
DOUBLE DRAGON 3	DM 62,50
EPIC	DM 69,-
FINAL FIGHT	DM 62,50
GOBLINS	DM 62,50
GODFATHER	DM 69,-
HEART OF CHINA 1 MB	DM 89,-
HEIMDALL 1 MB	DM 69,-
HOTEL MANAGER	DM 49,50
KID GLOVES 2	DM 62,50
KING'S QUEST V	DM 82,50
KNIGHTMARE	DM 62,50
LEMMINGS DATA DISK	DM 49,50
MORE LEMMINGS	DM 69,-
MAD TV	DM 72,50
MOONSTONE	DM 72,50
POOLS OF DARKNESS	DM 72,50
POPULOUS	DM 79,-
POWERMONGER DATA	DM 32,50
RAILROAD TYCOON	DM 72,50
SHANGHAI 2	DM 72,50
SHUTTLE	DM 59,90
SIM ANT	DM 82,50
SOUL CRYSTAL	DM 62,50
SPECIAL FORCES	DM 75,-
SMASH TV	DM 62,50
SPACE QUEST IV	DM 79,90
WWF WRESTLING	DM 62,50
ZONE WARRIOR	DM 62,50

KATALOG MIT MEHR ALS 2000 SPIELEN FÜR ALLE

SYSTEME: GRATIS!

INCLUSIVE HAUSEINGANGS INFORMATION!

TOPAKTUELLE AMIGA-NEW SOFTWARE

SPACE ACE II	DM 79,-
VROOM	DM 62,50
ULTIMA VI	DM 65,-
ELVIRA II	DM 75,-
LARRY 5	DM 75,-
F1 GRAND PRIX	DM 79,-
WOLFCHILD	DM 62,50
MIGHT & MAGIC III	DM 74,-
HARLEQUIN	DM 62,50
CRIME CITY	DM 79,-
MONKEY ISLAND II	DM 78,-
KOMPLETTLÖSUNG DEUTSCH	DM 20,-
INDY 4 V.MÖGL.	DM 78,-
WILLY BEAMISH	DM 76,50
EYE OF THE BEHOLDER II	DM 75,-
EPIC	DM 75,-
SHADOWLANDS	DM 75,-
ORK	DM 75,-
AMSTERDAM	DM 82,50

ALLE SPIELE AB LAGER LIEFERBAR. WIR LIEFERN IN
WINDSEILE PER NACHNAHME ZZGL. DM 6,- KOSTEN ODER
BEI SCHECKZAHLUNG ZZGL. DM 4,- (VERSAND INS AUSLAND
NACHNAHME DM 10,- ; BEI SCHECKZAHLUNG DM 6,-)

TOP ANGEBOT:

AB DM 200,- LIEFERN WIR PORTO U. VERSANDKOSTENFREI
UND AB DM 250,- BESTELLWERT ZIEMEN WIR 3% SKONTO
AB III!

IHRE BESTELLUNG RICHTEN SIE BITTE AN:

DiF GAME VERLAG I. GUNIA
KAMPSTRASSE 24 W-4650 OLSBERG 2 GEBIRGSBEREIT
TELEFON + 0209/586822 ODER 586823
FAX: 0209/586824

ÜBRIGENS:

IHR AUFTRAG IST BEI UNS IN BESTEN HÄNDEN!!!
FRAGEN: RUFEN SIE JETZT AN!

SHIZOPHRENIA

Stein aber fein

„Bitte, bitte, keine Steine mehr!“ flehte ich Oskar an, mir diesen Test doch zu ersparen. Aber der Mann hat nun mal ein Herz aus Stein. Und siehe da, binnen kurzem war ich von der Knochelei kaum noch loszusehen...

Die Mannen von Mac Soft haben sich darauf spezialisiert, steinalte Ideen aufzugreifen und mit ein paar eigenen Einfällen zu veredeln. Weiter hinten im Heft werdet ihr feststellen, daß ihnen das gelegentlich recht gut gelingt („Der Fluch des Drachen“), manchmal aber auch in die Hose geht („Colorix“). Umso überraschender, daß Shizophrenia durchaus an den Monitor zu fesseln vermag, denn letztlich hat man alle gebotenen Features seit „Puzznic“ schon zum Erbrechen oft gesehen.

Wir haben es also erneut mit verschiebbaren Klötzen zu tun, die stets bis zum näch-

sten Hindernis weiterschlit-tern – daß sich ein Häuflein gleichfarbiger Steine in Wohlgefallen auflöst, versteht sich damit fast von selbst. Unter Zeitdruck muß so ein Level nach dem anderen geleert werden, hinderliche Mauern und Einbahnstraßen, drehbare Weichen (à la „Logical“) sowie Schleusen, die entweder nur eine bestimmte Steinsorte passieren lassen, oder sie so-

gar umfärben, erschweren die Arbeit.

Das hört sich nicht nur zusammengeklaut an, das ist es auch. Und dennoch, das ausgeklügelte Leveldesign bringt's einfach! Außerdem geht die Mausesteuerung voll in Ordnung, und geistig Minderbemittelte (wie ich) dürfen sich vom Rechner mit Lösungstips aushelfen lassen. Somit könnte Shizophrenia auch übersättigten

Tüftlern noch Appetit machen, nur hätte man Grafik und Musik nicht gar so stiefmütterlich zu behandeln brauchen. (rl)



Shizophrenia

Grafik:	29%
Sound:	36%
Handhabung:	68%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	61%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Mac Soft	
Genre: Strategie	

Spezialität: Kick 2.0- und HD-kompatibel, deutsche Anleitung, Level-Paßcodes.

STEVE McQUEEN

Western von gestern

„Was das Fernsehen kann, können wir schon lange“, sagte man sich bei Loricel und bringt nun eine Wiederholung reinsten Wassers in die Shops: Wer Steve McQueen kauft, bekommt nur den über zwei Jahre alten „Westphaser“!

Ganz schön dreist, was? Aber es kommt noch dreister: Wurde die witzige Western-Ballerei im Stil der „Operation-Serie“ ursprünglich noch inklusive eines Light-Colts geliefert, bleibt in der umbenannten Version die ganze Arbeit an Mäusen hängen – von einer Pistole keine Spur...

Ansonsten ist alles wie gehabt, erneut dürfen Amiga-Sheriffs versuchen, sechs Banditen dingfest zu machen. Jeder Ordnungshüter

wählt zunächst sein Idol (10 Stück) und anschließend den bevorzugten Gangster. Je höher das Kopfgeld, desto schwieriger die Festnahme, was jedoch am grundsätzlichen Ablauf nicht viel ändert: Mit seiner 45er Smith & Wesson-Maus, einem Fadenkreuz und anfänglich 36 Schuß bewaffnet, ballert man sich durch klassische

Szenarios (Saloon, Wagentrek, Mine, etc.), an deren Ende der gesuchte Oberflesling auftaucht. Natürlich darf man keine Unschuldigen umnieten, natürlich gibt es Extras wie Munition und Lebensenergie.

Es soll nicht verschwiegen werden, daß die Comic-Grafik immer noch nett aussieht und allerlei Gags be-

reithält (man kann z.B. der Saloon-Tänzerin die Klammotten wegschießen), auch eine Highscoreliste für Meisterschützen ist vorhanden. Andererseits beschränkt sich der Sound auf monotones Pengpeng, und ohne Zweilaufwerk dürfen die beiden Disks des öfteren gewechselt werden. Ganz anderserseits bleibt ein altes Game nunmal ein altes Game, weshalb wir auch gar nicht einsehen, warum wir es nochmals benutzen sollten. Dieser Test versteht sich eher als Warnung, Loricel hat es nämlich nicht einmal für nötig befunden, den 79 Mark teuren Oldy A500 Plus-tauglich zu machen – der neue Name ist die einzige „Verbesserung“. Wenn Ihr uns fragt, ist dieser Steve McQueen ein sehr dubioser Geselle! (pb)



Lifestyle Software Arts

Amiga Game Power

A Prehistorical Tale	49,90	Hunt for red October	49,90
Advantage Tennis	49,90	Hunter	59,90
Air Combat Aces	59,90	Imperium	49,90
Air Land Sea	59,90	James Bond Collection	49,90
Airbus 320	69,90	James Pond	49,90
Altered Destiny	59,90	Killing Game Show	49,90
Another World	49,90	Kings Bounty	59,90
Baby Jo Going Home	49,90	Knightmare	59,90
Back to the Future 3	49,90	Knights of the Sky	69,90
Bandit Kings of China	69,90	Leander	49,90
Beast Busters	49,90	Lemmings	49,90
Big Business	49,90	Life and Death	49,90
Bird of Prey	89,90	Magnum	59,90
Blue Max	59,90	Max	59,90
Blues Brothers	49,90	Mega Twins	49,90
Boston Bomb Club	49,90	Midwinter 2	69,90
Build it	49,90	Monsterpack	49,90
Bundesliga Man. Prof.	59,90	Moonsong	59,90
Cadaver	59,90	NAM	69,90
Cardinal of Kremlin	49,90	Oath	49,90
Centurion of Rome	49,90	Outrun Europe	49,90
Chart Attack	59,90	Pegasus	49,90
Colonel Bequest	69,90	Phantoms	49,90
Conquest of Camelot	69,90	Populous 2	69,90
Cruise for a Corpse	59,90	Powermonger	59,90
Curse Azure Bonds	59,90	Prehistorik	49,90
Cybercon 3	49,90	Railroad Tycoon	69,90
Dias Boot	59,90	Robin Hood	49,90
Dick Tracy	59,90	RoboCop 3	49,90
Die Kathedrale	69,90	Shadow Dancer	49,90
Double Double Bill	49,90	Silent Service 2	69,90
Drachen von Laas	59,90	Simmons	49,90
Enchanted Land	59,90	Skull and Crossbones	49,90
Eye of the Beholder	59,90	Soccer Stars	49,90
Exile	49,90	Space Ace 2	69,90
Exterminator	49,90	Speedball 2	59,90
Falcon Collection	59,90	Spirit of Excalibur	69,90
Final Flight	49,90	Starflight 2	49,90
First Samurai	59,90	Super Heroes	59,90
Flight of the Intruder	69,90	Terminator 2	49,90
For Apache	69,90	Turkian 2	49,90
Francis	49,90	Under Pressure	59,90
Galactic Empire	49,90	USS John Young 2	49,90
Godfather - Der Pate	59,90	Utopia	69,90
Gods	49,90	Volteid	49,90
Golden Axe	49,90	Warlock-The Avenger	59,90
GP Tennis Manager	49,90	Wild West World	69,90
Grandstand	59,90	Wild Wheels	59,90
Halls of Montezuma	49,90	Wolf Pack	49,90
Hard Nova	49,90	Worldkid	49,90
Harpoon	69,90	Zack	49,90
Heart of China	59,90	Zack	39,90
Heimdal	69,90	Zone Warrior	49,90
Hill Street Blues	49,90		
Home Alone	49,90		
Horo Quest	49,90		
Hudson Hawk	49,90		

AMIGA-Sonderpreise

Ancient Games	19,90	Lombard Rac Rally	21,90
Blazing Thunder	19,90	Manix	19,90
Bobbie Bobbie	19,90	Mech Machine	19,90
Budokan	21,90	Mendender	19,90
Conflict Europe	19,90	Mystical	21,90
Continental Circus	19,90	New Zealand Story	19,90
Conqueror	19,90	North & South	21,90
Crazy Cars	19,90	Onslaught	29,90
Daily Double Horse	21,90	Powerdirt	19,90
Dragon Ninja	19,90	Projectyle	29,90
Fantasy World Dizzy	21,90	Rick Dangerous	19,90
Final Whistle	29,90	Rodeo Games	19,90
Head over Heels	21,90	Scooby Doo	19,90
Heroes of the Lance	21,90	Shadow of the Beast	19,90
Hostages	19,90	Shinobi	19,90
Impossmole	19,90	Sinbad	21,90
Interceptor	19,90	St. High Stunt Man	21,90
Jupiters Masterdrive	21,90	Snowball in Hell	19,90
Kid Gloves	19,90	Sorcerer	21,90
King of Chicago	29,90	Super Hang On	19,90
Little Puff	19,90	Toobin	19,90

Lifestyle Software Arts

St.-Wolfgang-Str. 21

8859 Sinning

Telefon 08435/1607 · Fax 08435/1379

Bestellannahme rund um die Uhr - Anruf genügt!



AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA ★ AMIGA

DM Preis		DM Preis	
A 320 Artus (dt.)	99,-	Last Ninja 3 (dt.)	59,90
Advantage Tennis (dt.)	54,95	Leader (dt.)	59,90
Agony (dt.)	59,95	Lethal Excess (dt.)	66,95
Air Combat Aces (dt.)	74,95	Legend of Faerghal (dt.)	66,95
Air Sea Supremacy (dt.)	74,95	Lemmings (dt.)	59,95
Arbiter (dt.)	V.m.o.	Lemmings Data Disk (dt.)	45,-
Apocalypse (dt.)	V.m.o.	Loius Turbo Challenge 2 (dt.)	49,-
Baron 2 (dt.)	59,95	M1 Tarc Platoon (dt.)	69,95
Bard's Tale Trilogy (dt.)	V.m.o.	Mad TV (dt.)	74,95
Battle Isle (dt.)	69,95	Magc Pockets (dt.)	59,95
Birds of Prey (dt.)	79,95	Magnetic Scrolls Collection (dt.)	72,95
Black Crystal (dt.)	V.m.o.	Manchester United Europe (dt.)	59,95
Black Gold (dt.)	66,95	Max Pack Compilation (dt.)	72,95
Blues Brothers (dt.)	59,95	Mega-o-Mania (dt.)	66,95
Bundesliga Manager (dt.)	52,95	Monopole Golf (dt.)	79,95
Bundesliga Manager Prof. (dt.)	69,95	Midwinter 2 (dt.)	79,95
Cabal	24,95	Mig 29 M Superlucum (dt.)	34,95
Capitan Planet (dt.)	39,95	Might & Magic 3	79,95
Castles (dt.)	69,95	Movie Premiere Collection (dt.)	72,95
Celtic Legends (dt.)	74,95	PGA Tour Golf (dt.)	59,95
Centurion - Def of Rome (dt.)	72,95	Pinball (dt.)	59,95
Cisco Heat (dt.)	66,95	Pit Fighter (dt.)	59,95
Chaos Engine	V.m.o.	Pool of Radiance (dt.)	59,95
Conan - The Cimmerian (dt.)	69,95	Pools of Darkness (dt.)	V.m.o.
Conquestador (dt.)	74,95	Populous (dt.)	29,95
Cruise for a Corpse (dt.)	74,95	Populous - Promised Lands (dt.)	14,95
Death Knights of Kyrin (dt.)	72,95	Populous 2 (dt.)	69,95
Deuteros (dt.)	69,95	Power Monger (dt.)	69,95
Die Kriminale (dt.)	89,95	Power Monger Data Disk (dt.)	39,95
Double-Double Bill (dt.)	82,95	R-Type 2 (dt.)	64,95
Double Dragon 3 (dt.)	82,95	Railroad Tycoon (dt.)	74,95
Drift (dt.)	59,95	Rainbow Collection (dt.)	49,95
Elite (dt.)	59,95	Reigns (dt.)	66,95
Elite II (dt.)	59,95	Red Baron (dt.)	79,-
Eye of the Beholder (dt.)	74,95	Return of Medusa (dt.)	66,95
Eye of the Beholder 2	V.m.o.	Rise of the Dragon (dt.)	79,95
F-15 Strike Eagle 1	79,95	RoboCop (dt.)	59,95
F-16 Falcon Collection (dt.)	74,95	Roadland (dt.)	59,95
Fate Gates of Dawn (dt.)	74,95	Secret of Monkey Island (dt.)	69,95
Final Fight (dt.)	59,95	Secret of Monkey Island 2 (dt.)	V.m.o.
First Samurai (dt.)	66,95	Secret of the Silver Blades	69,95
Flight of the Intruder (dt.)	84,95	Shadow Sorcerer (dt.)	69,95
Football Crazy Collection (dt.)	60,-	Silent Service 2 (dt.)	79,95
Formula One Grand Prix (dt.)	79,-	Sim City & Populous (dt.)	74,95
Fuzzball (dt.)	59,95	Starlight 2 (dt.)	66,95
Gateway to the Savage Frontier	72,95	Starlight 2 (dt.)	29,95
Gauntlet III (dt.)	59,95	Starlight 2 (dt.)	59,95
Gods (dt.)	59,95	Super Monaco GP (dt.)	72,95
GP Towns Manager (dt.)	59,95	Teenage Mutant Hero Turtles 2 (dt.)	59,95
Great Courts 2 (dt.)	66,95	Terminator 2 (dt.)	59,95
Heart of China (dt.)	79,-	Test Drive 2 Collection (dt.)	74,95
Heimdal (dt.)	79,-	Top Simps (dt.)	69,95
Helmhammer (dt.)	54,95	Thee Inlet Hour (dt.)	62,95
Hudson Hawk (dt.)	59,95	Thee Inlet Hour Mission Dsk (dt.)	69,95
Indiana Jones 1 - Fate of Atlantis (dt.)	66,95	Thunderhawk AH-73M (dt.)	72,95
Indiana Jones 2 - Fate of Atlantis (dt.)	66,95	Top Off (dt.)	59,95
Jimmy White's Whistle Smoker (dt.)	69,95	Turkian 2 (dt.)	59,95
Kick Off 2 - Return to Europe (dt.)	19,95	Ultima 6 (dt.)	72,95
Kick Off 2 - Winning Tactics (dt.)	19,95	Utopia (dt.)	69,95
King's Quest 5 (dt.)	89,95	Vroom (dt.)	34,95
Knights of the Sky (dt.)	79,95	Willy Welnish (dt.)	89,95
		Winzer (dt.)	66,95

1 MB-Erw. 1. Amiga (absch. - Uhr - schnelle Speicherchips)	69,00
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	159,00
3. Laufwerk 3,5" & Track Display für Amiga	189,00
Das Lucrestium-Buch (dt.)	29,90
Joystick Adapter für 4 Spieler	24,95

Bestellungen könnt ihr telefonisch durchgeben oder per Post schicken.

Der Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5,- DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck).

Ab 100,- DM Bestellwert wird portofrei geliefert.

Fordert noch heute unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an!

Andreas Bachler • Computersoftware

Blücherstr. 24 • Postfach 1113 • D-4290 Bochall

Tel. (02871) 183088, 180637 • Fax-Nr. 8631

RUHMESHALLE

Up & Down

Mega Traveller gewinnt
 Andreas Stenos, München
 Der Terminator besucht demnächst
 Michael Flebbe, Guderhandvinter
 Heimdall bekommt
 Ingo Fuß, Hemer
 Je einen bunten Sammelordner erhalten
 Robert Hujnik, Neckartenzlingen
 Gisela Braun, Braunschweig
 Torsten Schenke, Gera-Luxan

Stromausfall

Neolithikum geht an
 Armin Moghaddam, Hannover
 Plüsch, Power & Plünder gebührt
 Philipp Hasenmüller, Berlin

Seitenhiebe

Je einen hübschen Joker-Jogger heimsen ein
 Frederic Prigge, Lübeck
 Thorsten Thielsch, Karlsruhe
 Jan Pies, Koblenz

Der Kicker-Cup

Die Blues Brothers kriegen Verstärkung von
 Jean Pierre Schober, Bremen
 Je ein scharfes Joker-Shirt erhält

Frank Kretschmer, Wolfsburg
 Alexander Schmitz, Kaarst
 Tobias Warmann, Treysa
 Je ein silbervoller Sammelordner geht an
 Sven Krüger, Genthin
 Sebastian Prange, Vellmar
 Oliver Niegisch, Blankenbach

Klackboard

Je eins dieser denkenden Bretter bekommen
 Roland Neul, Burgwedel
 Timo Schmitt, Karlsruhe
 Andreas Höfling, Seukendorf

Pinball Dreams Competition

Wie immer, erstmal die richtige Antwort, sie lautete nämlich „Tommy“. So, jetzt aber gleich zu den glücklichen Gewinnern:
 Der erste Preis (ein Videorekorder & Pinball Dreams) geht an
 Thomas Gerzer, Pulheim
 Den zweiten Preis (CD Player & Pinball Dreams) heisst ein
 Hannes Klock, Hamburg
 Den dritten Platz (Walkman & Pinball Dreams) konarte belegen
 Matthias Rockel, Kelkheim
 Die Preise 4 bis 15 und damit je einmal Pinball Dreams bekommen
 Margot Zindel, Chur, Schweiz
 Markus Engel, Schwalbach

Peter Brüchler, Bremerhaven
 Wilfried Möhring, Neuß
 Jens Eckstein, Euskirchen
 Jochen Brinkmann, Mettingen
 Volker Pfeiffer, Nörvenich
 Michael Hug, Mainz
 Gerd Löber, Neuenhof
 G. Wiltchen, Conhms
 Michael Seidl, Burglengenfeld
 Thomas Wimschel, Ahrnsberg

Abandoned Places Competition

Der gesuchte Park war natürlich der Hyde Park — das habt Ihr alle gewußt: Wer zudem noch ein hübschen Glöck gehabt hat, erfährt Ihr sofort:
 Die Weekend Reise nach London gewinnt
 Torsten John, Mölln
 Je einmal Abandoned Places bekommen
 Holger Götz, Petersberg
 Jens von Petkewitsch, Bremen
 Olaf Niemann, Fochbek
 Sascha Lenkowski, Duisburg
 Christian Eibl, München
 Sven Böying, Emsdetten
 Marc-Rene Küppers, Mönchengladbach
 Carsten Schmidt, Neuss
 O. Look, Ginch
 Und je ein anderes Electronic Zoo Game nach Wahl erhalten
 Katrin Franke, Erfurt

Björn Schmidt, Bönen
 Patrick Held, Rohrdorf
 Martin Sauge, Einbeck
 Sascha Löwenstein, Hattungen
 Tim Bückler, Dören
 Christian Schilling, Oberhausen
 Heiko Russ, Itzehoe
 Björn Kesselring, Oberthulba
 Christian Hain, Stade
 Mark Ziebell, Gifhorn OT Winkel
 Markus Beck, Wetzgheim
 Daniel Hofgre, Köln
 Christian Feigs, Haneln
 Alexander Kuhnisch, Beverungen

Je ein tolles Amiga-Game gewinnen die treuen Abonnenten
 Kd. 3668, Ratschkowski Tobias
 Kd. 2979, Roderz Markus
 Kd. 5555, Kupke Thomas

das Computercamp Gewinnspiel, und zwar bis zum 31. März 1992. Wer sein Kästchen also noch nicht abgeschiedet hat, sollte das jetzt schleunigst nachholen, denn sonst wird's wohl heuer nix mehr mit dem Urlaub im Computercamp!

EISHOCKEY - MANAGER

POWERPLAY

* POWERPLAY *

- 1-2 Spieler Modus
- ANIMIERTE SPIELSEQUENZ
- Sound und Bilder z.T. digitalisiert
- In 3 Ligen spielen die besten Teams aus NHL, EHL, Hockey...
- Original Spielernamen
- Editor zur Änderung aller Team- und Spielernamen (mehr als 600)
- Transfers in allen Ligen möglich
- Riesige STATISTIKEN und Spielerwertbeurteilung z.B. Scorerkönig, Torjägerpokal, bester Goalie usw.
- Stadionbau - Eintritt - Training
- Bankkredite - Werbeverträge
- EIGNE TABELLE und...und...und...
- Für ALLE AMIGAS
- zum Preis von 49 DM

SOCCER - MANAGER

DIEGO

(1 MB SPEICHER NOTIG !)

Für Ihren AMIGA zum Superpreis — Sport-Manager Spiele die an Spielspaß und Komplexität zu den besten ihrer Art gehören:

Das
 Einsteiger-
 Angebot:

FOOTBALL - MANAGER THE FINAL

- 1-1 Bundesliga
- OFB und Europapokalspiele
- schlichte Grafiken
- eigene Spielernamenänderbar
- Stadionausbau - Eintritt
- Transfermarkt - Training
- Spieler- und Teamstatistiken
- Trainer einstellen
- Spielerprämien
- Digisound und Bilder
- Hausleistung
- NUR 19 DM

DIEGO

- Editor zur Änderung aller Team- und Spielernamen und TRIKOTFARBEN die alle im Original vorliegen und nach belieben veränderbar sind
- ANIMIERTE SCHUSSSEQUENZ
- AUTOMATISCHE TEAMSTELLUNG — d.h. auch die vom Computer gesteuerten Teams haben ihre Einbahn- und Ausgäbe z.B. bei Spielertransfers
- Unüberbittene STATISTIK-Vielfalt und BESTLEISTUNGEN mit EINER TABELLE
- TRANSFERS mit allen Teams möglich
- SP-VERTRÄGE — altersabhäng. FLEXIBILITÄT
- Stadionbau - Eintritt - Training
- Bankkredite - Werbeverträge
- Sound und Grafiken z.T. digitalisiert
- und...und...und...
- zum Preis von 49 DM

- oder ALLE DREI Spiele zusammen zum PREIS von 99 DM -
 Versandkosten 4 DM (NN + 6 DM)

Alle Programme sind komplett in DEUTSCH inkl. Anleitung!

Zu Bestellen bei:

Sayonara Software
 Jo Seitz
 Altenstädterstr. 14
 6361 Niddatal 4

TELEFON
 86187 / 26498

Wer unser Turbokarten-Special im letzten Heft gelesen hat, weiß ja bereits über die Vorzüge der rasanten „Amiga Speed Ups“ Bescheid. Aber wie sagt das Mundvolk immer so schön: Wissen ist Silber, Haben ist Gold! Deshalb verlosen wir heute mal ein paar der nützlichen Kärtchen...

Denken wir einfach mal an „Red Baron“ – ein Traum von einem Flugsimulator, aber mit einer ungetunten „Freundin“ hart an der Grenze zur Unspielbarkeit. Ganz anders sieht das aus, wenn eine Turbokarte unter der Abdeckhaube des Amigas werkelt, dann kommt auf einmal Bewegung in die Sache! Fünf von Euch können sich von diesem beeindruckenden Effekt bald mit eigenen Augen überzeugen, denn stolze fünf Turbokarten im Wert von jeweils ca. 400,- DM gibt es hier und heute zu gewinnen. Die flotten Teile kommen von Soft & Sound, sie lassen sich auf jedem (!) Amiga verwenden, sind abschaltbar und beschleunigen Eure „Freundin“ etwa um das Dreifache. „Eiwa“ bedeutet, daß der Tempozuwachs von der Art des Programms abhängt: bei einer Textverarbeitung ist er nahezu gleich Null, bei rechenintensiver Soft (wie z.B. einem Flugsimulator!) kann er dagegen ohne weiteres das Fünffache und mehr betragen.

Aber Soft & Sound handelt nicht nur mit allerlei Hard- und Software, die Leute vermieten darüberhinaus auch Spiele. Von ihnen stammen übrigens auch die Daten für unsere Top Leaser-Liste im Up & Down. Und genau die verlosen wir hier auch gleich mit! Was? Nö, natürlich nicht die Daten, auch nicht die Liste, sondern die Spiele! Im Klartext heißt das:

**DER
RASEND
SCHNELLE
TURBO
WETT
BEWERB**

1. – 5. Platz

Je eine Turbokarte & je ein Spiel aus der aktuellen Top Leaser-Liste

6. – 10. Platz

Je ein Spiel aus der aktuellen Top Leaser-Liste

Wo so schöne Gewinne sind, ist meist eine grimmige Frage nicht weit. Und hier kommt sie schon, die allesentscheidende Preisfrage:

**Was heißt „leasen“
auf deutsch?**

Den Rest kennt Ihr wahrscheinlich: Antwort auf eine Postkarte schreiben und diese bis zum 30.4.1992 (Einsendeschluß) an die untenstehende Adresse schicken. Ausgeschlossen sind der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Soft & Sound und die des Joker Verlages. Dann mal turbomäßig viel Glück!

Joker Verlag
„Turbo-Wettbewerb“
Untere Parkstr. 67
D-3013 Haar



DEMO

Galerie

Wer bei

dem Begriff „Szene“ automatisch an böse Raubkopierer denkt, der denkt etwas arg einseitig – was glaubt Ihr, wo all die tollen Demos herkommen, die immer wieder für Furore sorgen? Vier der steilsten Teile wollen wir Euch heute mal vorstellen...

...und damit einem oft geäußerten Leserwunsch Rechnung tragen. Es ist ja auch wirklich ungerecht, daß die einen ihre Grafiken und sonstigen Kunstwerke allmonatlich in der Joker Galerie wiederfinden, während Demo-

Gruppen oder auch einzelne Programmierer solcher „Vorzeige-Programme“ bisher leer ausgegangen sind! Falls Euch dieses Special gefällt, dann laßt es uns wissen, vielleicht könnte ja eine feste Einrichtung daraus werden?

KLEINE DEMOLOGIE

Schon wahr, grundsätzlich sind Demos ziemlich unnütz: Man darf weder Aliens schlachten, noch Dungeons durchwandern oder einen Jet befehligen. Aber das macht nichts, denn hier lohnt das bloße Zuhören bzw. Zusehen! Denn immerhin gibt es Demos am Amiga schon ein ganzes Weilchen, etwa seit 1987 zeigen Hobby-Programmierer so, was an Präsentations-Power in der Maschine steckt. Ob es sich dabei um eine der (übrigens meist völlig legal arbeitenden) Demo-Gruppen oder um „Einzelgänger“ handelt, ist egal – von Demo zu Demo wird die Hardware noch ein Stückchen mehr angereizt, noch ein Programmierkniff angewendet, um letztendlich Effekte zu erzielen, wie man sie kommerziell

höchstens von Psychosis-Intros kennt. Waren vor zwei Jahren die Vektor-Bobs noch der letzte Schrei, so haben die Kugeln mit ihren dreidimensionalen Formationsflügen mittlerweile erstaunlichen Vektorgrafik- und Fractalspielerien Platz gemacht. Aber was immer in der Demo-Szene gerade in sein mag, irgendwann setzt sich der Trend im kommerziellen Bereich fort – man denke nur an das Titelbild von „Unreal“ oder die rotierenden Screens aus „Apidya“! Demos sind also mehr als purer Augen- und Ohrenschmaus, sie sind auch ein Indikator für den aktuellen Stand der Programmierkunst. Seht Euch unsere vier Beispiele an, und Ihr wißt warum...



HARDWIRED

Die „harte Verkabelung“ ist eine Gemeinschaftsproduktion der Crionics bzw. Silents und erlaubt einen tiefen Blick in die Trickkiste der Programmierer: Das Demo beginnt recht harmlos mit einfachen Vektorübungen und lockeren Farbspielerien, aber bald schon flitzen Dutzende Vektorobjekte umher, es windet sich ein Vertikal-scroller über den Screen, um dann Platz für äußerst lebhafteste Vektor-Kugeln zu machen. Es folgt ein „Tanz der Quader“, alles untermalt von herrlich düsterer Weltraum-Musik. Hardwired ist vom Anfang bis zum Ende (ein schöner Nachspann inklusive flottem Vektor-Raumer) ein Genuß!

Moin, moin! Na verursacht das Wörtchen "Aprilscherz" bei Euch schon Hautausschlag, Magengeschwüre, Wutausbrüche oder Maul- und Klauen-Seuche? Dann ist's wohl besser, ich versuch' Euch erst gleich gar nicht weiszumachen, daß sich neben Tips und Tricks im Umgang mit radioaktivem Hausmüll in diesem Know How auch eine Bauanleitung für eine lauthheitsdiffusfeldentzernte hydropneumatisch gesteuerte Waschanlage für Gartenzwerge mit Strohhytten befindet — oder?



HILFE!! FRAGEN ??

Im Level 13 von **Dungeon Master** läuft so ein komischer grauer Typ durch die Gegend, der zu allem Übel auch noch recht aufdringlich ist. Hat vielleicht jemand 'ne Ahnung, wie man diesen unangenehmen Zeitgenossen in die ewigen Jagdgründe verfrachtet? Für rasche Hilfe wären Robert und Christian äußerst dankbar.

Ein verzweifelter **Fate**-Zocker ist am Ende seiner Weisheit angelangt. Wie ein Wahnsinniger durchforstet er seit Monaten die Gegend auf der Suche nach dem Eingang zu den Grotten von Gamosh. Hinweise hat er schon in rauen **Maggen** erhalten, aber den besch...eidenen Eingang findet er einfach nicht. Welcher **Fate**-Profi kann ihm da ein wenig auf die Sprünge helfen?

Christian aus München hat ein mörderisches Problem mit **Hill Street Blues**. Wie findet und verhaftet man Mörder, mehrfache Mörder und bewaffnete Räuber? Denn egal was Chris auch macht, die Kerle knallen ihn einfach über den Haufen. Wer weiß Rat?

Wie zum Geier beendet man

die 2. Mission bei **Team Yankee**? A. Ernst hat bereits alle feindlichen Panzer zerstört und die eigene Kriegsmaschinerie auf der Kreuzung im Wald versammelt. Trotzdem erhält er kein OK für diese Mission. Was macht er falsch?

Police Quest 2 bereitet mal wieder einige Schwierigkeiten: Christian wußte nur zu gerne, wie man nach der allerersten Schießerei die Spurensicherung durchführt. Dabei wäre ihm eine ganz genaue Beschreibung am liebsten, da seine Englischkenntnisse doch so einiges zu wünschen übrig lassen.

Hurra, hurra, die **Simpsons** sind wieder da! Sven steckt im 3. Level am Riesenrad fest und weiß nicht mehr weiter. Kann ihm nicht irgendjemand erklären, wie man auf die andere Seite rüberkommt?

Kaum hat sich ein **Fate — Gates of Dawn** Problem in Wohlgefallen aufgelöst, ist auch schon wieder ein neues aufgetaucht. Dennis Jürgens würde nämlich brennend interessieren, wie man den Teleporter in Level 6 deaktiviert.

Er hat bereits alle sieben Dämonenaugen verschlossen und trotzdem ist der Weg in Level 7 noch nicht frei. Was macht er falsch?

Soviel dazu. Das Fragestündchen ist hiermit offiziell beendet! Wenn von Euch nun die passende Antwort förmlich auf der Zunge liegt, soll sie schnell da runter nehmen, in Worte fassen, diese zu Papier bringen und das Ganze dann zu uns in die Redaktion schicken. Vergeßt bitte nicht das Kennwort **Fragen** mit auf den Umschlag zu malen. So, war da nicht noch was? Ja, genau! Für alle nämlich, die mit dem einen oder anderen Spiel Probleme haben, steht seit neuestem nicht mehr nur unser Briefkasten offen, sondern auch die Redaktion telefonisch zur Verfügung. Und zwar läuft unsere

**HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00
UHR UNTER
FOLGENDEN
NUMMERN:
089/460 58 22
oder
089/46 38 23**

Gelöst:
Space Quest IV

Karten zu:
Space Quest IV

Tips und Cheats zu:

Apidya
Black Crypt
Bundesliga Manager Prof.
Chrome
Clik Clak
Devious Designs
Dynablasters
Fate — Gates of Dawn
Godfather
Gold of the Aztecs
Hunter
James Pond II
Leander
Mad TV
Mercs
Rubicon
Simpsons
Ultima 6

Freezer-Codes zu:

Apidya
Armalyte
Black Gold
Space Ace II
Vroom
Wolfchild

Habt Ihr vielleicht irgendwie, irgendwo noch irgendwas in Sachen Know How, wie z.B. Cheats, Tips, Lösungen, Karten oder ähnlichen Kram herumliegen? Na dann her damit — oder wollt Ihr Euch ein Super-Honorar zwischen 30 und 200 Deutschmark (je nach Umfang und Aktualität Eurer Beiträge) entgehen lassen? Daß wir natürlich nur die Beiträge honorieren können, die wir auch veröffentlichen, ist ja wohl klar, oder? Also, was gibt's da noch groß zu überlegen — nix wie ran an den Briefkasten und alles, was Ihr zu bieten habt, an folgende Adresse schicken:

**Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
8013 Haar**

SPACE QUEST IV

LÖSUNG

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 1992 — dies sind die Abenteuer von Roger Wilco, der in Space Quest 4 jahrelang planlos herumirrt, bis ihn Friedi Simon mit seiner Komplettlösung auf den richtigen Weg führt...

Roger findet sich nach seinem Zeitsprung auf seinem Heimatplaneten Xenon wieder — allerdings einige Jahre später.

Die verlassene Stadt:

Die herumtrottenden Kreaturen sollte man tunlichst nicht erschrecken (am besten still stehen bleiben oder in einer Nische verstecken), da sonst ein Cyborg Rogers Leben äußerst abrupt beendet. Man begibt sich also zuerst nach links, zum defekten Fahrzeug. Dort angeln wir uns aus dem Handschuhfach einen Computer (Handschuhfach öffnen, dann nochmals anklicken) und eilen ganz nach rechts, auf die Geröllmauer. Im Süden, auf der Mauer, findet Roger ein Seil, mit welchem er das schmuckelige rosarote Karmickel einfangen muß. Dazu stellt man sich am klügsten in eine Hausnische, wirft die Schlinge aus, wartet, bis das Nagetier hineinläuft, und zieht dann schnell am Seil. Nach einer gründlichen Leibesvisitation findet sich bei dem Häuschen doch tatsächlich eine Batterie, die wie maßgeschneidert in unseren Compi paßt. Nun geht's ab durch den Gulli (ganz rechts, der zweite von oben) in die Kanalisation. Hier sackt man das Glas auf dem Schreibtisch ein und drückt sodann den Knopf unter der Schreibunterlage. Nachdem das Hologramm ausgequatscht hat, öffnet man die Tür links im Bild und gelangt auf diese Weise in eine Kanalisationsröhre. Ganz unten, rechts in der Ecke (siehe Karte) klickt Roger nun sein Glas mit dem herausquellenden Schleim (möglichst ohne sich dabei vom Schleim zerfressen zu lassen) und spazierte gemütlich bis zur Leiter (Mitte, links), die ihn wieder zurück an die Oberfläche führt. Jetzt schleichen wir uns zum gelandeten Schiff, klettern hinein und werden so zu Vohaul's Raumbasis transportiert.

Vohaul's Raumbasis:

Ohne Umschweife schleicht man sich zum gerade gelandeten Time-Pod, klettert hinein und schreibt den Code, der auf der Anzeige erscheint, auf. Der Time-Pod bringt Roger nun nach Estros.

Latex Babes of Estros:

Als erstes nimmt man die Treppe nach unten im Westen. Hier warten wir, bis sich der Schatten einer Frau zeigt und ein gigantischer Vogel über uns hinwegbraust. Dann zurück zum Time-Pod und die Treppe hinunter. Der riesige Dummvogel schnappt sich dort unseren Roger und schlepft ihn in sein Nest. Nach kurzer Zeit leistet uns ein toter Cop Gesellschaft, der anscheinend als zweites Frühstück gedacht war. Bei der Untersuchung der Bullenleiche findet sich ein Zettel, der eine Hälfte eines Codes enthält. Anschließend verläßt man das Nest durch eine Lücke im Nestrund und plumpst ins Wasser. In den Fluten warten recht unangenehme Mädels auf Roger, deren Einladung auf ihr U-Boot er nicht abschlagen sollte. Aus unerfindlichen Gründen stehen die Mädels anscheinend nicht besonders auf das männliche Geschlecht und versuchen nun (aus noch viel unerfindlicheren Gründen) Roger die Beine zu rasieren (welch grausame Folter!). Doch Neptun sei dank, ein Seeungeheuer verjagt die unfreundlichen Amazonen, noch bevor sie ihr abscheuliches Werk beginnen können. Um sich zu befreien, drückt man nun mit der rechten Hand den roten Knopf auf der Armllehne und schnappt sich schnell wie der Blitz eine der Gasflaschen, die hier so rumstehen. Das nahende Ungeheuer wird sodann in guter alter Weißer-Hai-Manie mit der Gasbottle gefüttert, woraufhin dieses ein für alle Mal die Schnauze voll hat. Als Lebensretter gefeiert, laden die nun vor Freundlichkeit überschäumenden Frauen unseren Roger auf einen Einkaufsummel ein.

Galaxy Galleria:

Zuerst stecken wir ganz klammheimlich die Kreditkarte, die eine der Amazonen verloren hat, ein und kaufen uns anschließend einen Satz neue Klamotten bei Big & Tall (mit der Hand das linke Regal anklicken). Dann muß leider ein wenig bei Monolith Burger geschuftet werden. Doch da Weltraumabenteurer wie wir keinen gehobenen Bock auf Akkord-Arbeit haben, lassen wir uns auf der Stelle weiter feuern. Die Zigarre, die unser Ex-Boss Roger hinterherpfeffert (an der Rolltreppe zu finden), hebt man auf und begibt sich zum Geldautomaten (neben dem Software-Laden). Da der Geldautomat sofort bemerkt, daß Roger auch gleich garnix Weibliches

an sich hat und somit niemals der Eigentümer dieser Kreditkarte sein kann, müssen wir uns, bevor wir einen zweiten Versuch beim Bankomat starten, als Frau verkleiden. Dazu trabt man zu Sack's und wendet sich vertrauensvoll an die Verkäuferin. Nun sollte es keine Probleme mit dem wäherlichen Geldautomaten geben. Anschließend eilt man schnellstens zu Sack's zurück, um die albern Damenutensilien in der Umkleide gegen sein eigenes Outfit zu tauschen. Im Software-Laden findet sich unter den Spielen (linke Kiste) ein Hint-Book für SQ IV, welches man natürlich sofort erstellt. Bei Radio Schock besorgt man sich einen Adapter für den Computer (den untersten rechts nehmen) und trabt anschließend in der Spielhalle auf und ab. Hier erscheinen bald ein paar miese Cops, die uns an's Leder wollen. Also nix wie weg, ab in's Skate-o-Rama und mit viel Schwung möglichst bis zur Kuppel hinaufschweben. Jetzt immer brav in Bewegung bleiben und warten, bis die Bullen wieder auftauchen. Dann so schnell wie möglich wieder in die Spielhalle und rein in den Time-Pod. Mit dem Code vom toten Polizisten und aus dem Hint-Book geht's nun wieder auf die Zeitreise.

Sarien's Encounter:

In der Bar stänkt die Monochrome Gang und befördert Roger recht unsanft vor die Tür. Dafür rächen wir uns an den Motorradern der Gang, indem wir sie schön süßerlich umwerfen. Nun wieder vorsichtig in die Bar zurück und die Streichhölzer vom Tresen geklaut. Anschließend zum Time-Pod, dabei immer auf die Motorradfahrer achten: Warten, bis der Motorrad-Rocker Roger fast umfährt, und dann schnell einen Satz nach vorne machen. Im Time-Pod angekommen, geht's zurück nach Xenon.

Vohaul's Raumbasis:

Zur rechten Landebahn gehen und den Schleim über das Türschloß kippen. Die so geöffnete Türe führt in einen Gang, der mit Laserstrahlen geschützt ist. Um die Position der Strahlen zu erkennen, benutzt man nun die Zigarre mit den Streichhölzern. Die Stellung der Strahlen läßt sich mittels Computer an der Wand verändern. Die Codes hierfür sind:

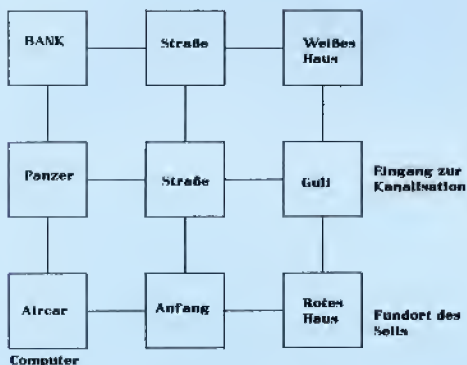
1. 123 oder 222
2. 345 oder 333
3. zweimal 147

Dabei solange ausprobieren, bis die Strahlen senkrecht stehen. Nun weiter bis zum Riesenschonoper. Hier kann man sich durch Anschließen seines Taschencomputers an eines der Kästchen eine Übersicht über

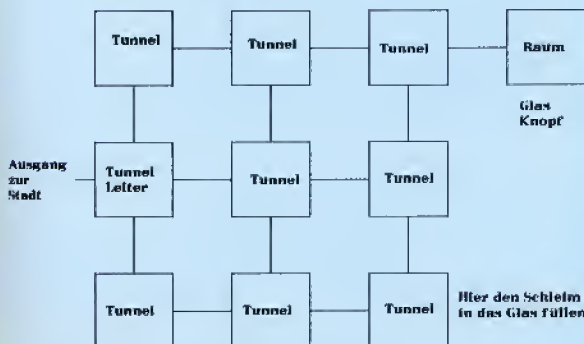
alle Levels verschaffen. Die lästigen Cyborgs trickst man dabei wie folgt aus: Zur linken Treppe gehen, hinuntersteigen und unten verstecken, bis ein Cyborg ebenfalls die Treppe herunterkommt. Dann schnell die Treppe hoch, zu einem der Anschlüsse eilen und ungestört die Levelpläne studieren. So, jetzt aber nix wie ab in den zweiten Level bis zu einer Tür mit Codeschloß. Sie läßt sich mit der Zahlenfolge 69-65-84-76-69 öffnen (steht übrigens auch im Hint-Book). Noch bevor das Gehirn fertig formatiert ist, stopft man nun alle Items außer das Hint-Book in die Toilette und

sprintet in den dritten Level. Hier trifft Roger endlich auf seinen Erzfeind Vohaul, der den Körper des armen kleinen Roger Jr. in seiner Gewalt hat. Nach einem harten Fight (ständig mit der Mouse anklicken) und einem glanzvollen Sieg klettert man flink wie ein Wiesel die Leiter hinunter, schnappt sich die Diskette und füttert damit den Computer auf der Plattform. Jetzt noch schnell Rogers Sprößling befreien (Disk/Upload, Beam/Upload, Beam/Download) und ab nach Hause...

Die verlassene Stadt



Kanalisation



Mega Soft

WARE VERSAND **Sim Specials!**
Sim Ant +
Sim Earth a.A.

4D Sports Driving (D)	69,90	MAX Pack Comp. (D)	84,90
5 Int. Strategy Games (D)	82,90	Mad TV (D)	79,90
Abandoned Places (D)	82,90	Magic Pockets (D)	69,90
Adventure Tennis Tour (D)	62,90	Mercenary III (D)	69,90
Agony (D)	69,90	Microprose Golf (D)	89,90
Air Combat Aces (D)	82,90	Night & Magic III	79,90
Air Land and Sea (D)	82,90	Ork (D)	69,90
Amberstar (D)	a.A.	Penball Dreams	a.A.
Another World (D)	69,90	Pools of Darkness	a.A.
Apolyta	76,90	Populous II (D)	76,90
B.A.T. 2	a.A.	Powermonger +	
Bard's Tale Trilogy (D)	89,90	Data Disk (D)	78,90
Battle Isle (D)	79,90	Quest & Glory (D)	84,90
Birds of Prey	84,90	Realms (D)	82,90
Black Crypt	a.A.	Red Baron (D)	82,90
Black Gold (D)	76,90	Robocop III (D)	69,90
Blues Brothers, The (D)	69,90	Sec. Of Monkey	
Bug Bomber (D)	69,90	Island 2 (D)	a.A.
Bundesliga Manager		Shadowlands	a.A.
Prof. (D)	79,90	Sim City + Populous (D)	79,90
Conan (D)	82,90	Smash TV	69,90
Conquistador (D)	79,90	Soccer Stars	69,90
Crime City (D)	76,90	Soul Crystal (D)	76,90
Dark Wayne (D)	82,90	Space Quest IV	a.A.
Death Knights of Krynn (D)	82,90	Special Forces	a.A.
Die Hard 2	a.A.	Spirit of Adventures (D)	76,90
Diplomacy (E)	54,90	Starbyte No.1 Collect (D)	76,90
Double Dragon III (D)	69,90	Starbyte's Supersoc (D)	78,90
Dynablasters	a.A.	Teenage Turtles 2 (D)	82,90
Elvira - The Arcade Game	69,90	Tip Off (D)	69,90
Elvira II *	a.A.	Top League (D)	84,90
Epic	a.A.	Ultima VI (D)	79,90
Exodus 3010	a.A.	Videokid (D)	69,90
Eyes of the Beholder (D)	82,90	Vroom (D)	75,90
Face Off (D)	69,90	Wayne Gretzky Hockey 2	69,90
Falcon Classic Coll. (D)	84,90	Wolfchild (D)	69,90
Fate-Gates of Dawn (D)	82,90	World Class Rugby (D)	69,90
First Samurai (D)	76,90		
Formula One Gr. Prix (D)	82,90		
Goblins (D)	76,90	Mega Special Pack 1 (Pool of Radiance, Curse of the A. Bonds, Buck Rogers), alle deutsche Version	DM 99,90
Hartequin (D)	69,90		
Heart of China (D)	84,90	Mega Sp. Pack 2, 3 u 4	a.A.
Hudson Hawk (D)	69,90		
James Pond II (D)	69,90		
Kid Gloves 2 (D)	69,90		
Knightmare (D)	76,90		
Leander (D)	82,90		
Leisure Suit Larry 5 (D)	82,90		
Lemmings			
(Boot + Add On) (D)	69,90		
Lethal Xcess (D)	74,90		

Zubehör:

512 KB Speichererweiterung mit Uhr u. abschaltbar + Kick Off 2 (1 MB) **DM 119,90**
Ext. Laufwerk 3,5" abschaltbar + Gods u. Speedball 2 **DM 219,90**

MEGA LINE

24-Std.-Bestellservice

04221/64483

HUNTESTRASSE 2

2870 DELMENHORST

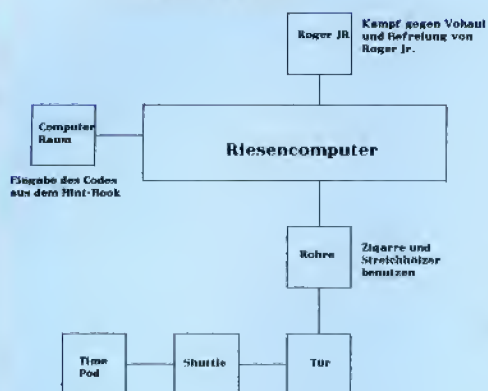
Preisliste gegen
frankierten Rückumschlag

Versand per NN + 9,00 DM
bei Vorkasse

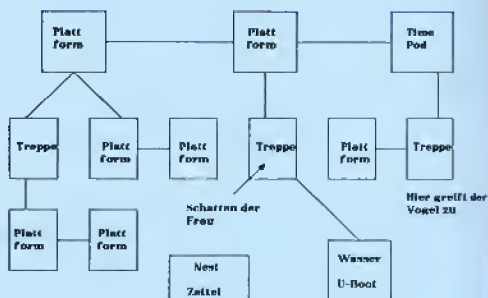
Eurocheck + 5,00 DM
(Ausland Vorkasse + 15,00 DM)

Preisänderungen und
Irrtümer vorbehalten

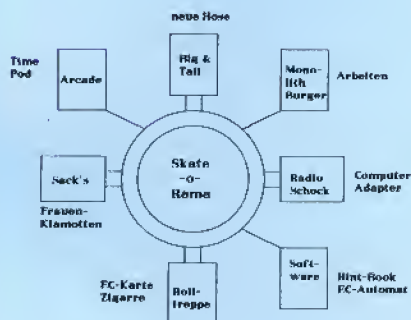
Vohaul & Raumbasis



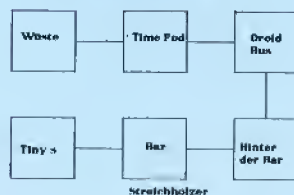
Estros



Galaxy Galleria



Sarien Encounter



James Pond II steckt voller Überraschungen. Denn neben dem schon bekannten Cheat, haben die Programmierer der zweiten geheimen Mission des glitschigen Spions auch ein paar Bonuslevel spendiert. Wie Ihr den Weg zu diesen Zusatzleveln findet, verrät Euch Gerhard Winkler. Man rase ganz zu Anfang nach rechts und hüpfte über die Eingangstore von Level 1 und Level 2 hinweg. Dann weiter nach rechts (so weit wie möglich) und rauf auf's Dach. Von hier aus trabt man gemütlich nach links, und ehe man sich's versieht, steht man auch schon mitten im ersten Geheimlevel. Tja und wer Bock auf zwei zusätzliche Leben hat, sollte mal im Level hinter dem ersten Tor auf der letzten Fragezeichen-Plattform nach oben hüpfen. Von der Nische, in der man sich sodann wiederfindet, geht man noch ein kleines Stück nach rechts, und schon ist man zwei Leben reicher.

Wer bei **Mad TV** nicht völlig dem Wahnsinn verfallen möchte, darf sich auf gar keinen Fall die Tips von Dennis Hein entgehen lassen. Grundsätzlich sollte man Betty alle Wünsche erfüllen, auch wenn sie eine eigene TV-Show will. Anfangs keinesfalls zu schnell expandieren. Laufende Kosten so niedrig wie möglich halten, und nicht zu viele Studios

mieten. Außerdem ist vorerst auf Werbeverträge aus den Media-Agenturen zu verzichten, die hohe Einschaltquoten verlangen. Sie lassen sich mit einem kleinen Sender niemals erreichen. Im Vorabendprogramm nie jugendgefährdende Sendungen ausstrahlen, da sonst der Sittenwächter auf einen Besuch vorbeischaute. Besonders darauf achten, was die Konkurrenz so treibt. Setzt der Gegner einen guten Film in sein Programm, solltet Ihr unbedingt etwas Gleichwertiges dagegen setzen, um seine Einschaltquoten zu drücken. Mit Hilfe der Hinweistafel am Eingang des Gebäudes lassen sich die Konkurrenten prima foppen. Wer nämlich die Raumbezeichnungen verändert und das Türschild der arabischen Botschaft mit dem eines gegnerischen Büros vertauscht, führt den Attentäter geradewegs in die Zentrale des Kontrahenten. In der Filmagentur machen die Broker Geschäfte mit zwei Kategorien von Kinofilmen:

Zum einen mit Programmen, die zu einem fixen Preis vorbietet werden. Zum anderen mit Zelluloidstreifen, die an der Börse gehandelt werden. Wenn man sich nun für einen Film an der Börse interessiert, empfiehlt es sich, erst abends kurz vor Geschäftsschluß sein Gebot abzugeben. Andernfalls kann es passieren, daß ein Konkurrent während des Tages fleißig mitbietet und so den Preis kräftig in die Höhe treibt. Werft öfters mal einen Blick auf den Nachrichtenticker. Manchmal sind nämlich die Meldungen nicht nur für die News-Show interessant, sondern betreffen auch oft Spieler und Kontrahenten (z.B. werden Terrormeldungen angekündigt). Wer Betty immer brav Geschenke macht, erhält von ihr zum Dank verschiedene Schlüssel. Damit lassen sich nicht nur die Büros der Konkurrenten öffnen, sondern auch der sogenannte Hit 'n Gimmick-Raum, in dem sich eine Überraschung verbirgt: Ein witziges Portrait der

Programmierer, die noch dazu mit einem brandheißen Tip aufwarten...

Apidya-Fans aufgepaßt! Andreas Baack verrät Euch seine ganz persönlichen Tricks im Kampf mit den lästigen Endgegnern.

RAUPE: Bereits bevor die Raupe im Bild zu sehen ist, einen Superschuß laden und diesen dann sofort auf den Kopf des Krabbelvichs abfeuern. Nun dürfte kaum mehr Gegenwehr zu erwarten sein.

MAULWURF: Hier gilt immer draufhalten und geschickt ausweichen. Eine besondere Taktik gibt es dabei nicht.

GOTTESANBETERIN: Ständig den Kopf attackieren, dabei das Ausmanövrieren der gegnerischen Schüsse nicht vergessen. Zieht sich die Riesenheuschrecke so zurück, daß nur noch die Fangarme zu sehen sind, bleibt man auf Kopfhöhe und ballert Superschüsse.

AAL: Erstmals schnell an den unteren Bildschirmrand, da der

Computer Cocktail

24 Stunden Bestellservice
Tel.: 07531 / 17103

Jedes Programm nur:

DM 4,-

- 18 Stone Age - Leyrinth Spiel
- 19 Großkapital - Handel Spiel
- 20 Emporio - Handels Simulat.
- 21 O-Ball 2 - Jump n Run
- 22 Chess 2.0 - Schach Spiel
- 23 Move - gutes Denkspiel
- 24 Paccer - Pac Man Variante
- 25 Atlantide - Grafik Adventure
- 26 Dark Star - Ballerspiel
- 27 Exterminat - Ballerspiel
- 28 Jumpy - Hüpf+Sammelspiel
- 29 Wizzzy Quest - Jump n Run
- 30 Alien Force - Ballerspiel
- 31 Amiga Paint - Mailprogramm
- 41 M.S.Text - Textverarbeitung
- 43 Fleischler - Werner Spiel
- 52 TWiBu - Bundesliga Verwalt.
- 53 Air Ace 2 - Ballerspiel
- 54 Klondike - Kartenspiel
- 55 Tron - Geschicklichkeit
- 56 Länderraten - Erdkunde

SUPER RABATT:
10 Stück nur DM 36,-
20 Stück nur DM 66,-
30 Stück nur DM 90,-

Super Pakete:

- P1 SOUND 1: 5 Diska voll mit Supersound DM 20,-
- P2 SOUND 2: 5 Diska voll mit Supersound DM 20,-
- P7 SOUND 3: 12 Diska voll Samples+Modu. DM 39,-
- P3 SPIELE 1: 10 Diska mit tollen Spielen DM 30,-
- P4 SPIELE 2: 10 Diska mit tollen Spielen DM 30,-
- P5 EINSTEIGER: 10 Diska mit nütz. Progr. DM 25,-
- P6 SUPER ICONS: 5 Diska über 750 Icons DM 20,-

Mengenrabatt:

- P1+P2 DM 30,-
- P3+P4 DM 50,-
- P5+P6 DM 40,-
- P1 bis P7 DM 149,-

1 Jahr VASIB

Wir versenden ein MEGA DRIVE III Näheres in unserem Gesamtkatalog...

Public Domain

Jede Disk 2,40
ab 10 Stk 2,20 / Disk
ab 50 Stk 2,00 / Disk
ab 100 1,80 / Disk
bei Serienabnahme
nur 1,99 pro Disk!!
Folgende Serien
sind lieferbar:
**FRED FISH
KICKSTART
BAVARIAN**

Hardware:

- | | |
|-------------------|----------|
| 512 KB mit Uhr | DM 79,- |
| DeLuxe View 4.3 | DM 369,- |
| DeLuxe Sound 3.0 | DM 215,- |
| Video Split 2 | DM 289,- |
| DeLuxe Profi Midi | DM 115,- |

Kostenloser Gesamtkatalog!

Noch heute bestellen!!!

VASIB

Soft & Hardware Productions

Postfach 101628 7750 Konstanz

Wir liefern per Nachnahme(+8,-) oder per Vorkasse(Scheck +5,-). Ausland nur per Nachnahme (+25,-). Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

nach unten, auf den Boden.
Level 2: Um die Hütte einzusammeln, springt man den Leuten von unten gegen die begehrte Kopfbedeckung — ab und zu begegnet man recht hartnäckigen Passanten, denen man mehrmals auf den Kopf hüpfen muß. Auf die zweite fliegende Plattform sollte dreimal draufgesprungen werden. Die Koffer, die der Endgegner fallen läßt, müßt Ihr ebenfalls durch Draufhüpfen zerstören.
Level 3: Hier werden alle Luftballons eingesammelt. Im Haus mit dem großen Clownsgesicht läßt man sich durch den Dampf, der am Anfang des Hauses aus dem Boden kommt, über die Plattformen treiben. Von dort springt man auf das Riesenrad und fährt zur anderen Seite. Dem Endgegner trampelt man auf den Füßen herum, um ihn zu besiegen.

Level 4: Die meisten der Exit-Schilder, die es hier zu sammeln gilt, können mit der Pistole abgeschossen werden. An der Steinwand stellt man sich auf die erste Stufe (rot) und wartet, bis die zweite sich ebenfalls rot färbt. Vom äußersten Rand dieser Stufe aus hüpfst man nun nach vorne und läuft bis zur nächsten Wand (braun). An deren Anfang wird nochmals nach oben und nach vorne gesprungen; anschließend bis zur anderen Seite gelaufen. Über die Töpfe mit den Schlangen hinweg erreicht man eine Wand mit Bildern von Statuen. In diesen Gemälden hüpfst man solange hin und her, bis Kreuze aus den Statuen herauskommen. Diese werden eingesammelt, bis der Stein in der Bildschirmmitte nicht mehr größer wird. Dann stellt man sich auf ihn, und es kann weitergehen.

Level 5: Es müssen alle Energieleiter (diese grünen Dinger) aufgesammelt werden. Da Bart jedoch nur max. vier Leiter tragen kann, muß man immer wieder ins Erdgeschoß zurück, um sie dort in den Reaktor einzusetzen. Manche Türen öffnen sich hierbei nur durch den richtigen Code:

1.Stock: 13

2.Stock: 32

3.Stock: 11

4.Stock: 21

5.Stock: 42

Habt Ihr alle Energieleiter in den Reaktor verfrachtet, hat sich die Sache mit den Space Mutants erledigt! Heißt dann Pack an Running Wild.

Gerhard Winkler hat in den düstersten Dungeons von **Black Crypt** blutige Schlachten geschlagen und dabei natürlich so einiges an brauchbaren Tips zusammengetragen. Wie so oft in schweren Rollenspielen gilt als oberstes Gebot **ABSPEICHERN!** Desweiteren solltet Ihr dem Kämpfer der Party mindestens 20 Stärke-Punkte verpassen. Zu Beginn unbedingt Wizardry Sight und Kompaß-Spruch aktivieren. Es werden somit in schönster Auto-Mapping-Manie Karten von den einzelnen Dungeons gezeichnet. Diese Karten enthalten nahezu alle Informationen, außer die Position der Schalter. Wer sich diese jedoch in Form von Koordinaten notiert, kann auf eigenhändiges Karten-malen getrost verzichten. Apropos Schalter: Einige Hebel und Knöpfe müssen öfters betätigt werden, bevor sie den gewünschten Erfolg bringen. Andere wiederum reagieren nicht gleich bei Betätigung, sondern erst mit mehreren Sekunden Verzögerung. Also aufpassen! Magische Ringe, die zur Unterwasseratmung befähigen, solltet Ihr erst an den Finger stecken, wenn Ihr sie wirklich benötigt, da sich ihre Fähigkeiten recht schnell verbrauchen. Auf Hinweis, die man in Form von Schriftrollen erhält, ist nicht unbedingt Verlaß! Viele der Hinweise sind zur Lösung der Rätsel extrem wichtig, andere sind wiederum ausgemachter Blödsinn. Magische Waffen und Zaubersprüche müssen übrigens nicht gehortet werden. Sie finden sich immer dort, wo sie auch von Nöten sind. Ein kleiner Tip zum Schluß: Haltet zur Sicherheit immer ein paar gute Zaubersprüche auf dem grauen Feld bereit.

FREEZER-ECKE

Space Ace II: Wem die drei Leben einfach zu läppisch sind, sollte mal Adresse 127 ändern.

Wolfchild: Leben in Hülle und Fülle trägt man in Adresse EF1 ein. Seinen Energiestand korrigiert man in Adresse ED3. Adresse F37 enthält die Anzahl der Bomben, und Adresse F33 die des Superschusses.

Armalyte: Wer auf viele Leben steht, erhöht den Wert der Adresse 4455.

Black Gold: Gegen Geldsorgen hilft Adresse C53951.

Apidya: Die Anzahl der Leben muß für jeden Level neu in die dafür angegebene Speicherstelle geschrieben werden. Und so wird's gemacht (Action Replay II): FAQ 980 (RETURN) eingeben, man erhält Move.W 0980.S, 0000XXXX.S. Angenommen für XXXX würde

7F7A erscheinen, so fährt man folgendermaßen fort; M 7F7A eingeben; man erhält :7F7A 00 04 00 05, wobei 04 die Anzahl der Leben für Player 1 und 05 die Anzahl der Leben für Player 2 ist. Alles paletti?? Übrigens, wer den ULRDABBA-Cheat öfters verwenden will, muß nur den Wert der Adresse 9D1 heraufsetzen.

Vroom: Im Racing Mode Qualifikation mit ESC überspringen, im Race gleich nach dem Start freezeen und Adresse DC59 auf 05 ändern. Adresse DC89 auf 1A ändern. Nun die Runde zu Ende fahren, und schon hat man nicht nur gewonnen, sondern die gefahrene Rundenzeit wird noch dazu als Race-Time eingetragen!

Unser ewiger Dank gebührt diesmal Raphael Bebedorff, Markus Keßling und T. Thiemann.

ACTION CARTRIDGE SUPER IV

Das unschlagbare Freezer-Tool für A500/500+

99,- ab DM

plus Versandkosten

Fragen Sie auch nach ACTION CARTRIDGE für A1000, A2000, C64 und Mega Drive!

• **A.I.S.S. Kickstart Adapter extern 69,- DM**
 Wenn die eingebaute Kickstart nicht mit Ihrem Spiel läuft, liegt es vielleicht an Ihrer Kickstart-Version. Der Adapter wird links an den A500/500 Plus angeschlossen, Kickstart ROMs sind fertig. Dann können Sie zwischen drei Adaptern und der externen Kickstart umschalten.
 Für Kickstart 1.2, 1.3 und 2.0. Geht auch am A500/A1000.

• **Joy & Mouse Joystick-Adapter 49,- DM**
 Sie vermeiden teure Reparaturen am Joystick-Mouse-Port, weil Sie nie mehr ausfallen müssen. Der Adapter schaltet automatisch um.
 Für A500/A1000/A2000/C64/Mega Drive.

PWH • Hauptstrasse 48 • W-5014 Kerpen 1 • Tel.: 02273 - 2720

TEICHWEG 6 • 3550 MARBURG 7
 TEL(06421) / 461972 FAX 47526

Einmal der Böse sein



mit Fantasy, Science Fiction, Strategie & Simulations Programme, Brett- & Rollenspiele, Zinnminiaturen & Zubehör
 Versandkosten gegen 2.50 DM in Briefmarken

PLAYSOFT

Im Robert Ehrhardt

AMIGA

Abandoned Places	75.--
Agony, dt.	59.--
Another World, dt.	65.--
Apolyda, dt.	69.--
Air Support, dt.	59.--
Black Gold, kompl. dt.	68.--
Birds of Prey, dt.	73.--
Bug Bomber, dt.	59.--
Barbarian, dt.	59.--
Castles, dt.	59.--
Covert Action, dt.*	73.--
Conquestador, dt.	69.--
Conan*	75.--
Double Dragon 3	59.--
Eye of the Beholder 2 (1 MB)	69.--
Elvira II, dt.	75.--
F 15 Str. Eagle II, dt., 1 MB	75.--
First Samurai, dt.	69.--
Formula 1 Grand Prix, dt., 1 MB	72.--
Goblins, dt.	69.--
Gunship 2000, dt., 1 MB*	85.--
Harpoon 1.21, dt.	75.--
Heimdall, dt.	75.--
Heart of China, dt., 1 MB	75.--
Kings Quest V, 1 MB	85.--
Knights of the Sky, dt., 1 MB	73.--
Knightmare	75.--
Larry V, 1 MB	85.--
Leander, dt.	59.--
Locomotion, dt.	59.--
Lord of the Rings, dt.	59.--
Myth*	75.--
Monkey Island II, dt., 1 MB	75.--
Monster Pack 2 inkl. Beast 2	59.--
Populous 2, dt., 1 MB	65.--
Realms, dt.	75.--
Roger Rabbit, dt.	75.--
Soul Crystal, dt.	69.--
Space Shuttle, dt., 1 MB*	105.--
Strike Fleet, dt.	69.--
Suspicious Cargo	69.--
St. Hotelmanager, dt.	54.--
Space Quest IV, 1 MB	85.--
Special Forces, dt., 1 MB	72.--
Ultima VI, 1 MB	75.--
Under Pressure	69.--
Obitus, dt.	69.--
Ork, dt.	59.--
Willy Beamish, 1 MB	79.--
WWF Wrestling, dt.	69.--

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Irrtum vorbehalten

Versand Inland Nachnahme DM 8.--
Ausland nur Vorkasse
EC-Scheck + 16.-- DM
Weitere Spiele auf Anfrage
Spiele für Game Boy, Mega Drive, Super
Nes, Game Gear auf Anfrage

**Software Versand
ZOGMANN**

Tel.: 0 23 83/34 24 | Grünstr. 11
Fax: 0 23 83/5 74 20 | 4703 Bönhen

DIE LISTIGEN CHEATS

Nach langen Monaten ungeduldigen Wartens ist es nun endlich so weit: Die Endversion von **Apolyda** ist zu haben! Ist natürlich Ehrensache, daß wir auch prompt ein paar knallige Cheats zu diesem Meisterwerk parat haben...

Gebt im Titelscreen **MISS HONEYBEE** ein und Ihr landet im Level 2. Das schöne Wörtchen **HASTALAVISTA** befördert Euch postwendend in Level 3; wer **DEPUTYO FLOVE** einhackt, darf im Level 4 starten; und mittels **SNEAKPREVIEW** erreicht man den 5. Level. Solltet Ihr Euch jedoch lieber, ohne auch nur einen einzigen Gegner umgennütet zu haben, an der Endquest erbauen wollen, so tippt einfach nur **SHOW CREDITS**, gefolgt von einem Druck auf die **RETURN**-Taste, ein. Bei all den feinen Cheats gilt selbstverständlich die alte Weisheit: **Y=Z**. Na dann, viel Spaß und heißen Dank an Gregor Mechttersheimer.

Nachdem wir Euch schon in der letzten Ausgabe die ersten 15 Level-Codes zu **Devilous Designs** geliefert haben, gibt's diesmal noch einen kleinen Nachschlag: die letzten vier Codes (Level 20 ist wie Level 10 ohne Code) von Martin Trinius.

Level 16: **TYWTGFFI**
Level 17: **IYRPIEGS**
Level 18: **YYEJYEIP**
Level 19: **NNMPILFB**

Und weil wir grad mal wieder so schön dabei sind, geht's gleich Code-mäßig weiter. Stephan Hartmann hat für Euch alle Level-Codes zum zahnradknirschenden **Chik Chik** zusammengestellt:

Level 2: 3518
Level 3: 6382
Level 4: 8427
Level 5: 2385
Level 6: 5924
Level 7: 1267

Level 8: 7208
Level 9: 6532
Level 10: 5012
Level 11: 6511
Level 12: 8562

Für Terroristen, Bombenleger und Sprengstoffspezialisten haben wir selbstverständlich auch etwas in unserer Paßwörter-Kiste: Levelcodes zu **Dynablasters** bis zum Abwinken.

Level 1-1: **UKCLMNKT**
Level 1-2: **UAGWQNE**
Level 1-3: **UAGWIJNA**
Level 1-4: **UANWIINE**
Level 1-5: **MUVWLGPC**
Level 1-6: **UKRLMTKV**
Level 1-7: **UAGWGINA**
Level 1-8: **UANWQNZ**
Level 2-1: **UANWQVNA**
Level 2-2: **MUBWNENC**
Level 2-3: **UKRLNGKT**
Level 2-4: **UANWQONE**
Level 2-5: **UKCLNBKT**
Level 2-6: **MUBWNINC**
Level 2-7: **UKRLEHKT**
Level 2-8: **VANWQVNZ**
Level 3-1: **UANWIPNA**
Level 3-2: **UAGWIPNE**
Level 3-3: **UAGWGVNA**
Level 3-4: **VANWIENE**
Level 3-5: **MUVWLOPT**
Level 3-6: **UKRLPHKV**
Level 3-7: **UAGWGENA**
Level 3-8: **UANWIPNZ**
Level 4-1: **UANWQPPA**
Level 4-2: **MUBWNNEC**
Level 4-3: **UKRLNLHT**
Level 4-4: **UANWQIPE**
Level 4-5: **UANWQSPA**
Level 4-6: **UAGWQSPE**
Level 4-7: **MUBWNLZT**
Level 4-8: **UKCLNNHL**
Level 5-1: **UANWIPPA**
Level 5-2: **UAGWIJPE**
Level 5-3: **UAGWQPPA**
Level 5-4: **MUVWLGEC**
Level 5-5: **UKCLPMHT**
Level 5-6: **UAGWGIPE**
Level 5-7: **UAGWGSPPA**
Level 5-8: **UANWIPZ**
Level 6-1: **MUVWNSZC**
Level 6-2: **UKRLNGHV**
Level 6-3: **UAGWBVPA**

Level 6-4: **UANWQPEP**
Level 6-5: **UANWBOPA**
Level 6-6: **MUBWNOET**
Level 6-7: **UKRLEBHT**
Level 6-8: **UANWQPPZ**
Level 7-1: **UANWGVPA**
Level 7-2: **UAGWGVPE**
Level 7-3: **MUBWLSZT**
Level 7-4: **UKCLPHHV**
Level 7-5: **UANWGPEA**
Level 7-6: **UAGWGEPE**
Level 7-7: **UAVWIOTA**
Level 7-8: **MUVWLEEG**
Level 8-1: **UKCGNNKT**
Level 8-2: **UAGRQQNE**
Level 8-3: **UAGRQJNA**
Level 8-4: **UANRQINE**
Level 8-5: **MUNWNGPC**
Level 8-6: **UKRGNTKV**
Level 8-7: **UAGRBNIA**
Level 8-8: **UANRQQNZ**
Heißen Dank an Kay Stozick aus Laatzen.

Christian Riese rundet unser Code-Angebot mit sämtlichen Level-Paßwörtern zu **Crome** dem Untertitel von Switch-blade II (siehe Know How AJ 2/92) ab.

Level 01: **START**
Level 02: **TRUTH**
Level 03: **YELLY**
Level 04: **STORY**
Level 05: **CLOUD**
Level 06: **MOUSE**
Level 07: **HUMAN**
Level 08: **FLOOR**
Level 09: **PAPER**
Level 10: **EARTH**
Level 11: **SPACE**
Level 12: **GENAM**
Level 13: **APPLE**
Level 14: **JUICE**
Level 15: **CHESSE**
Level 16: **WORLD**
Level 17: **AUDIO**
Level 18: **LOGIC**
Level 19: **TITLE**
Level 20: **VENUS**

Was läuft ballernd durch die Gegend und hat starke Ähnlichkeit mit unseren Vorfahren aus der frühen

Steinzeit? — Richtig, der Typ aus dem Actiongame **Rubicon!** Und was hat neun Buchstaben und macht tierisch Laune? — Keine Ahnung? Na der Cheat zu dieser Monster-Metzel: Mit der Space-Taste schicken wir erstmal unseren Hilfs-Armi in den vorübergehenden Tiefschlaf. Dann drückt man die Shift-Taste und gibt THEREAPER ein. Unser Monster-Buster sollte sich nun selbstständig aus seinem Dornröschenschlaf befreien, und eine kleine Message, die die Aktivität des Cheats bestätigt, erscheint in der Infozeile. So, aber was zum Henker hat man (oder Frau) nun davon? Na unendlich viele Leben! Was, Ihr wollt noch mehr? Na gut, dann laßt sich ab jetzt auch die Energie der einzelnen Waffen (anwählbar mit F1 bis F7) jederzeit mittels F10 wieder auffüllen. Immer noch nicht genug? Na dann bedingt mal im Pausenmode die Taste L... Danksagungen, Heiligsprechungen oder ähnliches richtet bitte an Darius Kolodziej.

Voorsiiiiicht! Heiß und fettig — hier kommt der ultimative Cheat zum ultimativen Rollensgame **Ultima 6** von Helmut und Joe. Man quatscht seinen guten alten Kumpel Lolo an und gibt sodann dreimal das überaus wohlklingende Wort SPARAM ein. Danach tippt man noch HUMBUG ein, und schwuppdwupp erscheint ein äußerst geheimes aber ebenso nützliches Cheat-Menü. Somit dürft ihr Geldsorgen oder Knappheit an nützlichen Gegenständen endgültig der Geschichte angehören.

Godfather im Himmel, geheiligt werde deine Knarre, unseren täglichen Cheat gib uns heute.... Was soll ich sagen, unser Flehen wurde erhört. Dank Christian Riese dürfen wir Euch hier in aller Feierlichkeit den Cheatmodus zum Spiel verraten: Mit der HELP-Taste in den Pausen-Mode schalten und PIZZA HUT (Z=Y beachten!) einhacken. Der Bildschirm-rahmen flimmert daraufhin kurz in den schönsten

Farben des Regenbogens auf und bestätigt somit Unsterblichkeit, die unser Held ab jetzt genießt.

So, nun hätten wir da noch zwei weitere Methoden, um bei **Bundesliga Manager Prof.** an das große Geld zu kommen. Klickt doch einfach mal wie wild im Bank-Menü auf das kleine Metallschild (neben der Eingangstür) im Bild mit dem Bankgebäude und verläßt anschließend das Menü wieder. Wenn Ihr nun mal einen kurzen Blick auf Euren Kontostand werft, werdet Ihr feststellen, daß mit jedem dieser "Klicks" satte 100000 Märker den Weg auf Euer Konto gefunden haben.

Die zweite Geldscheffel-Methode ist zwar weniger ertragreich, jedoch solltet Ihr Euch diesen Gag keinesfalls entgehen lassen. Verweilt doch mal im Hauptbildschirm einige Minuten, ohne die Mause zu bewegen. Nach einiger Zeit wird eine der Spinnen plötzlich ziemlich munter und krabbeln glückz Ding über den Screen. Wer nun seine sadistischen Triebe befriedigen möchte, kann die Spinne mit dem Mouse-Zeiger regerecht zerquetschen. Diese Aktion bringt neben eines Kommentars des Tierschutzvereins jedesmal ganze 5 DM auf Euer Konto. Alle Tierquäler dieser Erde dürfen sich hierfür bei Matthias Heyer bedanken.

Ich bin schuld! Ich war's, ich nichtswürdiger Erdenwurm! Was diese ganzen Selbstbezeichnungen sollen? Na ja, mir ist halt ausnahmsweise in meinem jugendlichen Leichtsin ein klitzekleiner Fehler unterlaufen: Im Cheat zu **Double Dragon III** muß nämlich neun mal die F5-Taste gedrückt werden und nicht, wie irrtümlicher Weise von mir behauptet, die F9-Taste! Ich hoffe, daß Ihr in Eurer unendlichen Gnade mir meinen fatalen Fehler verzeiht, und gelobe feierlich bei Adam und Eva, Larry und Tante Frida, daß so etwas nie wieder vorkommt — Amen.



WORLD OF WONDERS COMPUTERCENTER OF THE 90'S STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

AKTUELLE NEUERSCHINUNGEN

Alle aufgeführten und lieferbaren Artikel haben wir ständig im Lager zu super Verkaufspreisen!

Und natürlich Alles mit der gewohnten unverbindlichen Beratung!

40 Sports Driving	DA	54.90	Hudson Hawk	DA	54.90
Abandoned Places	DV	78.90	Indy Seal	DA	54.90
Agony	DA	54.90	Jelisons	DA	44.90
Arbuz 320	DA	89.90	Kid Gloves 2	DA	54.90
Alcatraz	s.A.	89.90	Kid Gloves 3	DA	54.90
Amberstar	s.A.	84.90	Larry 5	DA	75.90
Another World	DA	54.90	Leander	DA	75.90
Apidys	DA	54.90	Lemmings Delta 1	DA	59.90
B.A.T. 2	s.A.	84.90	Locomotion	DV	54.90
Birds of Prey	DA	78.90	Lobs Turbo Chall. 2	DA	54.90
Black Crypt	DA	78.90	MAC TV	DV	78.90
Bonanza Brothers	s.A.	84.90	Heggs La Mania	DV	78.90
Bundesliga Manager Pro.	DV	89.90	Mercenary 3	DA	59.90
Casillas	DA	59.90	Micropose Golf	DA	82.90
Centerbase	s.A.	84.90	Might & Magic 3	s.A.	84.90
Conquestador	DV	78.90	Monkey Island 2	DA	54.90
Crime City	DV	89.90	Moonstone	DA	78.90
Dark Spyre	s.A.	89.90	Nobody's Land	s.A.	84.90
Devious Design	s.A.	84.90	Ork	DA	54.90
Dynabusters	s.A.	84.90	Paperboy 2	DA	54.90
Elvis 2 Adv.	DV	78.90	Pinnball Dreams	s.A.	84.90
Elvis 2 Arcade	DA	54.90	Pyborg	s.A.	84.90

NACHNAHME 9,-

VORKASSE 4,-

SERVICELEISTUNGEN:

EXPRESS 7,- AUFPREIS

KARTON 3,- AUFPREIS

DA=DEUTSCHE ANLEITUNG

DV=DEUTSCHE VERSION

Epic	s.A.	84.90	Tippi Olli	DA	54.90
Face Off	DA	54.90	True the Fizz	DA	54.90
Fatal Samurai	DA	78.90	TV Sports Boxing	s.A.	84.90
Flight of the Intruder	DA	74.90	Ultima 8	DA	75.90
Formula One Grand Prix	DA	78.90	Video Kid	DA	54.90
Gauntlet 3	DA	54.90	Vroom	DA	59.90
Gobbline	DV	89.90	Wayne Gretzky 2	DA	54.90
Godfather	DA	89.90	Willy Beatzit	DA	78.90
Harlequin	DA	54.90	Wolfchild	DA	54.90
Heart of China	DV	89.90	WWF Wrestling & Video	DA	54.90
Heimdal	DV	82.90			
Hot Rubber	DA	54.90			

Bestellungen ab DM 100,-
versandkostenfrei!

Aktuelle Preisliste einfach per Postkarte anfordern!

Bestellservice

Neu - Wir haben bestellen noch leichter gemacht!

Sie finden uns in:

Schleswig-Holstein Mo-Fr 17-22 Uhr Tel.: 0461-44006	Niedersachsen Mo-Fr 14-21 Uhr Tel.: 05051-09588	Hessen/Versandzentrale Mo-Fr 10-19 Uhr Tel.: 06196-84747/84748/82328
Bayern Mo-Fr 14-19 Uhr Tel.: 0821-39420	Baden-Württemberg Mo-Fr 18-22 Uhr Tel.: 07171-68983 *	Batallung Fax Mo-Fr 19-21 Uhr Tel.: 06196-82467
Rheinland-Pfalz Mo-Fr 9-19 Uhr Tel.: 06232-36010	Nordrhein-Westfalen Mo-Fr 14-21 Uhr Tel.: 02195-7756	Bestellung BTX 24 Stunden

Neuheiten Info
Mi 17-19 Uhr Tel.: 06196-82467

* Abholung nach telefonischer Absprache möglich

Für Druckfehler und Irrtümer keine Haftung

Ladengeschäfte

Sie finden uns in:

(Öffnungszeiten tel. erfragen)

2390 Flensburg Battarier 13 Tel.: 0461-44006	6450 Hanau/Haller Heimelfrieding 11 Tel.: 05051-09588	6900 Augsburg Padergasse 5 Tel.: 0521-39490	6720 Ludwigshafen/Speyer Falkenberg 1 Tel.: 06232 36010
---	--	--	--

6231 Ffm-Höchst
Schwalbach/TS
Marktplatz 39
Tel.: 06196-82467



Alle Tips auf einen Blick



ACTION CARTRIDGE SUPER IV

Fragen Sie auch nach
ACTION CARTRIDGE
für C64 und Konsolen

ACTION CARTRIDGE

Weitere Amiga Super Tools

Für Amiga ab 1 Megabyte RAM

SUPER IV Profi mit X-Copy professional XP,
Brems- und Betriebszustandsanzeige

für A500/A500 PLUS **nur DM 159,-**

für A2000 **nur DM 179,-**

SUPER IV LCX, wie Profi-Version, jedoch
ohne Brems- und Betriebszustands-
anzeige für A500/A500 PLUS **nur DM 129,-**

SUPER IV LC, wie LCX-Version, jedoch
ohne X-Copy für A500/A500 PLUS

K.I.S.S., Kickstart-Adapter zum Anstecken,
für KS 1.3 und 2.0 ohne ROMs

für A500/A500 PLUS **nur DM 69,-**

Joy&Mouse-Adapter, gleichzeitig Maus und
Joystick an einem Port (nicht A2000) **nur DM 39,-**

Joy&Mouse mit Dauerfeuer, abschaltbar
nur DM 49,-

Super IV-Harddisk Expansion für gleichzeitigen
Betrieb von SUPER IV und Harddisk

für A500/A500 PLUS **nur DM 49,-**

RAM-Erweiterung erweitert alte Amiga 500
auf 1 Megabyte Speicher **nur DM 69,-**

**99,-
nur
DM**

Mit ACTION CARTRIDGE SUPER IV beherrschen Sie
Ihren Amiga per Knopfdruck. Unglaublich einfach. Unschlagbar gut.

● Brems- einstellbar - Dauerfeuer für viele Spiele - Graphik Scan (automatisch, manuell) -
Edit - Print ● Sound Scan (automatisch, manuell) - Play - Replay - Ausschneiden - Backward-Play -
Sample-Scan - Klangkurven-Darstellung 4-Kanal und Zoom ● Save von Graphik und Sound im IFF-Format
● Mehrfache, bis zu unendliche Leben im Spiel - Maus/Tastatur-gesteuerte Benutzeroberfläche - Übersichtliche
Benutzerführung mit einem Hauptmenü und vielen Untermenüs - Statusmenü zeigt Kickstartversion, angeschlossene
Laufwerke, Drucker, Einsprungsadresse, Speicherkonfiguration und Harddisk. ● Amiga-kompatibles Diskettenformat erlaubt
das Laden/Speichern von Freeze Files mit Disks und Harddisks wie ALF2 und ALF3 SCSI Harddisks sowie Harddisks mit OMTI
(5520/5527/5528). SCSI 53C80/53C94 und 33C93 (A590/2090/neue GVP, Harddisks mit RDSK-Block.) ● Integriertes X-Copy
professional XP, das Backup, das man immer braucht ● Betriebszustandsanzeige - Kopierschutz-unabhängig - Unterbricht Programm,
wenn Sie wollen - Speichert Rechnerinhalt, Sound und Grafik ● Re-Load mit Loader auch von Harddisk. ● 68000-Maschine Monitor mit
echtem Full Screen Editor und Help-Screen - Ausgabe auf Bildschirm und Drucker - Memory Dump - ASCII-Dump - Assemble - Disassemble
- Load - Save - Hunt - Hunt-Not - Speicher füllen (Fill) - Go und vieles mehr - Diskmonitor für Block und Bootblock. ● Disk-Tools -
Bootblock-Virus-Check/Kill - File-Copy - Backup - Format - Rename - Relabel - Delete (Erase) - Softformat ● Bilder-Show - Joystick/Maus-
Test - 2 Cheat-Modes - und vieles mehr...

Versandkosten (pro Stück) Inland: Nachnahme DM 10,-

Euroscheck-Vorkasse DM 10,-

EG-Ausland Euroscheck Vorkasse DM 25,-

Bei Bestellung bitte Computertyp angeben

PWH Bestellservice Tel 0 22 73 - 27 20 Fax: 27 54
Hauptstraße 48 · W-5014 Kerpen 1

Wir liefern auch an den Fachhandel

Ein Müllermeister züchtet Bienen, deren Honig die Intelligenz der Bevölkerung steigert, der Erzbischof zaubert in einer religiösen Zeremonie Sturmböen herbei - wenn Silmarils schon mal eine Wirtschaftssimulation macht, dann soll's auch was Besonderes sein!

Der Amiga Joker meint:
Storm Master pustet frischen Wind ins Strategen-Gehege!

Es braucht sich also niemand zu wundern, wenn bei diesem Sturm auf die Bastionen herkömmlicher Softwarekonventionen sogar ein kleiner Flugsimulator mit im strategischen Spiel ist. Bei so einem originellen Genre-Mix darf die Hintergrundstory ruhig etwas altbacken ausfallen: Eoliä und Sharkaania sind zwei Inseln, die viel miteinander gemein haben - ihre eng benachbarte Lage in der Fantasywelt Ur-



schen Ministerrats: Dort thront etwa der erwähnte Müllermeister, der nicht nur für die Bienenzucht, sondern auch für alle anderen (land-) wirtschaftlichen Fragen zuständig ist. Soweit es allerdings um Kauf und Verkauf fertiger Produkte, Börsen-

„zauberhaften“ Geistlichen, einen Hofnarren, die Geheimpolizei (mordet, sabotiert und verfaßt sinnlose Dossiers), einen Ingenieur, den Oberbefehlshaber und noch ein paar hoheitlich tätige Leuteschinder. Durch gezieltes Anklicken dieser ehrenwerten Gesellschaft dringt man in die einzelnen Untermenüs vor, wo dann beispielsweise „Flugschiffe“ gebaut und komplett mit Pilot, Kanonier, Koch und Soldaten ausgerüstet werden. Nach der Festlegung des Startflughafens, umfangreichen Testflügen und weiteren Spitzfindigkeiten kann man die vorsintflutlichen Flugs Richtung Feindesin-

gibt's bei den richtigen Flugsimulationen auch keine Flugschiffe mit mächtigen Holz-Katapulten an Bord... In aller Kürze noch ein, zwei erwähnenswerte Punkte: Die insgesamt sechs Szenarien eignen sich nur für Solo-Strategen, zum Ausgleich sind gleich sechs verschiedene Schwierigkeitsgrade vorhanden. Handhabung (Maus und Tasten, im Flug auch Joy), Komplexität und „Reifegrad“ des Programms sind über die meisten Zweifel erhaben, die grafische und soundmäßige Präsentation leider weniger: Akustisch ist das Game ein totaler Reinfall, die hübschen, aber kaum animierten Bilder kennt man zwangsläufig bald in- und auswendig. Alles in allem kein neuer Software-Orkan, aber eine erfrischende Brise für's Strategen-Genre! (od)



Der Luftkrieg

gaa, das stürmische Wetter und eine Bevölkerung, die ihren jeweiligen Nachbarn nicht riechen kann. Erst neu-lich haben diese wahnsinnigen Sharkaanianer wieder mal den eoliäischen Inselchef umgenietet. Nur gerecht, daß der Spieler jetzt dessen Part übernehmen darf, nur gerecht, daß er die sharkaanianischen Ansiedlungen baldmöglichst dem Erdboden gleichmachen soll!

Ausgangspunkt des edlen Ansinnens ist das Hauptmenü, ein stimmungsvoller Schnappschuß des eoliä-



Die Ministerrunde

handel und Steuererhöhungen geht, füllt sich eher der Kastellan kompetent. Daneben gibt's natürlich den

sel schicken. Dort läßt man die Strategie erstmal beiseite und greift stattdessen zum Joystick - natürlich darf man sich hier keine richtige Flugsimulation mit allen Schikanen erwarten, aber dafür



Storm Master

Grafik:	70%
Sound:	23%
Handhabung:	72%
Spielidee:	76%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	72%
Variabel	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Silmarils	
Genre: Mixtur	

Spezialität: Kompiert in deutsch, die Speicherung von Spielständen kostet einen Digi-Dukaten aus dem Staatshaushalt!



WORLD SERIES CRICKET

COMPUTER DIPLOMACY

Einmal Loser, immer Loser – kaum ließ ich mich vor einem halben Jahr breit-schlagen, ein völlig miß-ratenes Cricket-Game von Soundware zu testen, schon bleibt auch deren nächste Versoffung dieses urbriti-schen Sports an mir hängen.

Aber nein, da naht bereits die Überraschung! Zwar wurde auch dieses Programm in Basic geschrieben (wer beide Disks gleichzeitig ein-wirft, wird aufgefordert, „AMOS“ nachzureichen!), ist aber leidlich schnell und im Gegensatz zum Vorflor-per direkt spielbar. Und das geht ungefähr so: Der „Bow-ler“ von Mannschaft A wirft einen Ball, den der gegen-ri-sche „Batter“ mit einem ver-größerten Nudelholz weit fortzuschlagen versucht. Die Fänger des A-Teams müssen sich nun den Überflieger greifen, während die zweite Mannschaft bestimmte Ziel-läufe absolviert...

Für all dies stehen dem Fan neun Commonwealth-Mannschaften von Austra-lien bis Zimbabwe zur Ver-fügung, weitere können ge-bestellt werden. Nun darf man sich erstmal fünf Bow-ler aus dem 11-köpfigen Ka-der packen, die hintereinan-der ihre Pflicht tun. Auch die Batter stehen nach dem „Sei-tenwechsel“ zur Wahl, und wenn man erstmal kapier-

hat, wie das Bällchen hop-pelt, kommt einem die Stük-steuerung der „Kick Off“-Männchen gar nicht so un-geschickt vor. Die ansonst mäßige Optik ruckelt kaum, und die be-sorgniserregenden Sample-FX werden immerhin schon von einer erträglichen Titel-melodie ergänzt. Wunder-lich ist nur, daß keinerlei Liga- oder Turniermodus eingebaut wurde; man spielt immer nur gegen ein Team – und finit! Trotzdem: Ein kleiner Schritt für die Menschheit, aber ein ganz beachtlicher fürs Digi-Cricket. (jn)



World Series Cricket

Grafik:	43%
Sound:	32%
Handhabung:	61%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	51%
Preis/Leistung:	43%
Red. Urteil:	51%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Soundware	
Genre: Sport	

Spezialität: Zwei Disketten, 1MB erforderlich, Zweier-Modus, englische Anleitung (ohne Regeln).

Brettspielumsetzungen wie diese Digitaldiplomatie sind wegen der prinzipiellen Un-terschiede von Board und Screen immer etwas heikel. Wenn dann noch die techni-schen Konvertierungs-Pro-bleme nicht optimal gelöst wurden, hält sich die Begei-sterung meist in engen Grenzen...

Da lag bereits bei früheren Games von Leisure Genius der Hund begraben, man denke nur an „Monopoly“ – brrrr! Leider steht es diesbe-züglich auch hier nicht zum Besten: Es rangeln sieben menschliche bzw. digitale Europamächte wie Rußland, Deutschland oder Öster-reich-Ungarn um die Kon-trolle über 34 Provinzen bzw. Länder, wer zuerst 18 davon besetzt hält, hat ge-wonnen. Jede Runde simu-liert ein halbes Jahr und teilt sich in Diplomatie- und Be-fehlsphase auf. Zunächst hat man also die Möglichkeit, seinen Nachbarn ein Bünd-nis anzubieten oder den Krieg zu erklären, ganz Schlaue dürfen auch versu-chen, die anderen gegenein-ander zu hetzen. In natura ist das eine spannende Sache mit Geheimverhandlungen in separaten Zimmern; am Computer hingegen ziem-lich sinnlos, weil man keine Rückmeldung bekommt, und beim nachfolgenden Ar-meeschießen eh jeder nach Gusto zieht. Unter eher simplen Regelbe-

dingungen werden dann die Flotten und Landeinheiten dirigiert, Territorien erobert oder frische Kräfte in die Schlacht geworfen. Leider geht dabei schnell der Über-blick verloren, und dank der öden Optik findet man ihn auch nicht so bald wieder. Ein paar Soundjingles, der schwache Titeltrack und die akzeptable Maussteuerung können Computer Diplo-macy nicht davor retten, sich gegenüber den Board- bzw. Postspiel-Varianten boden-los zu blamieren! (jn)



Computer Diplomacy

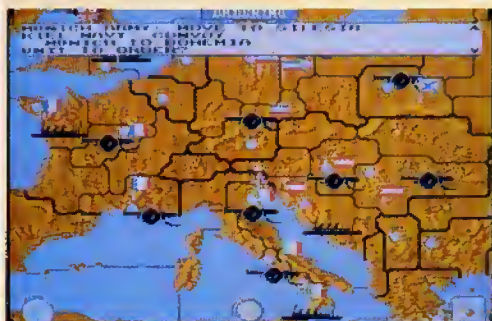
Grafik:	31%
Sound:	22%
Handhabung:	38%
Spielidee:	55%
Dauerspaß:	22%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	26%

Variabel
Preis: ca. 59,- DM
Hersteller: Virgin/Leisure
Genius
Genre: Brettspiel-
Umsetzung

Spezialität: Es gibt ein varia-bles Echtzeitlimit pro Runde, sowie eine wirre englische Anleitung.



Ein guter Schlag verüßt den Tag...



Stadt, Land, Fluß – wann ist endlich Schluß?

Joysoft



lith. G. Harmann

Alcatraz **

Amiga 84.90

Shanghai II

Amiga 79.90

Soul Crystal **

Amiga 69.90

Elvira II **

Amiga 84.90

John Madden*/*

Amiga 64.90

Gateway to Savage Frontier

Amiga 74.90

1 MB Erweiterung 89.00
Abandoned Places* 77.90
Addams Family*/* 69.90
Agony* 64.90
Air Support*/* 64.90
Airbus 320* 109.90
Amberstar 89.90
Another World* 64.90
Apolya* 69.90
Award Winners* 64.90
Battle Isle* 77.90
Battle Isle data* 49.90
B.A.T. 2* 79.90
Big Deal* 69.90
Black Crypt*/* 64.90
Buck Rogers 2* 94.90
Bushbuck* 74.90
Cardlaxx* 64.90
Castles* 74.90
Chaos Engine* 74.90
Conan*/* 79.90
Conquistador* 79.90
Crime City*/* 84.90

Jim Power* 69.90
Kid Gloves 2* 64.90
Kings Quest V* 96.90
Knightmare* 74.90
Leander* 64.90
Mercenary 3* 74.90
Monkey Island 2*/* 79.90
No Buddies Land* 69.90
Ork* 64.90
Pacific Islands* 79.90
Paperboy II* 69.90
Paragliding* 69.90
Popolous II* 84.90
Race Drivin'/* 69.90
Rainbow Arts
Action Pack* 69.90
Realms* 74.90
Riders of Rohan* 69.90
Roger Rabbit* 69.90
Romance Of Three
Kingdoms 2 104.90
Shuttle*/* 109.90
Snow Brothers*/* 69.90

Sim Ant **

Amiga 94.90

Space Quest IV

Amiga 96.90

Pinball Dreams

Amiga 64.90

Special Forces

Amiga 84.90

Titus the Fox

Amiga 64.90

Ultima 6

Amiga 74.90

BTX Tag und Nachtservice

JOYSOFT erreichen Sie unter: *JOYSOFT#

Darklands* 84.90
Das Schwarze Auge 84.90
Elf* 69.90
Epic* 74.90
Eye of Beholder II* 69.90
Exodus 3010* 64.90
F1 Grand Prix* 84.90
Falcon Collection* 77.90
Gobliins* 69.90
Harpoon 1.21 84.90
Harlequin* 69.90
Heart Of China* 96.90
Ice runner* 64.90
Indy Heat* 64.90

Son Shu Si* 69.90
Space Ace II* 84.90
Space Gun 64.90
Stormmaster* 74.90
The Oath* 64.90
Turtles II 77.90
Ultima 6 74.90
Vroom* 69.90
Wayne Gretzky II 69.90
Willy Beamish* 106.90
Winterchallenge* 74.90
Wiz Kid* 69.90
X-Copy Prof.5.2 89.90
Zack 59.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 42 55 66
KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26
BONN 1
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26
DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45
FRANKFURT 1
Fahrgasse 87
Tel. 069 / 280 170

Innen- und Preisänderungen vorbehalten.
(*) = Vorkaufangebot
(**) = deutsche Anleitung
Versandkosten 8,- DM, bei Vorkasse 4,- DM.
Bei Rechnungswert über 80,- DM nur 4,- DM.
VK, ab 140,- DM versandkostenfrei. Ausland-
bestellungen immer 25,- DM VK.
Eilpost Service, UPS-Lieferung und Sicher-
heitsverpackung auf Wunsch.

VERSANDANSCHRIFT
JOYSOFT
DÜRENER STR. 394
5000 KÖLN 41
(02 21)
430 10 47



APRIL

JOKER

4/92

DAS KAPUTTE MAGAZIN DER NEUEN GENERATION

DM 7,-/str 7,-/öS 56,-/Lit. 6400,-/hfl 9,50 Nr.4 April 1992

ENDLICH DA!

**SIM SIM
WINK
COMMANDER**

NOCH NICHT DA!

**MONKEY
ISLAND 12
ELVIRA 18
CERNERUS GOES GAUSI**

EXKLUSIV-INTERVIEW!

**MARKUS MARIA MÜLLER
PACHT AUS!**

SENSATIONELL!

**DER
BRAINSTICK**

SCHOCKIEREND!

**WER IST
BRIGITTA
WIRKLICH?**

**DAS JOKER
MILLIONENSPIEL**

**NULL & NICHTS
ZU GEWINNEN!**



**WEDER TIPS NOCH PLÄNE
LÖSUNGEN ODER
SONSTWAS
!**

A
P
R
I
L

J
O
K
E
R



IM APRIL,

DA LALL' ICH, WIE ICH WILL!

Funktioniert eigentlich irgendein bescheuertes Game auf dem bescheuerten A500 Plus, hä? Gibbs wirklich weiterhin nur Müll für das CDTV, hä?! Is die ganze Amiga-Family schon tot, oder wie oder was? Hä?! Mir doch wurscht! Ich hab' gaanz tief in meine Kristallflasche geblickt und sehe wuuundersame Dinge! Dinge kann ich Euch sagen, Dinge... Die Schofwühr wird teuer, jawoll. Na, und? Der Doppelliter Fusel kostet bei Aldi immer noch das gleiche, das ist wichtig! Der Rest is mir wurscht, verstanden?! Ob so'n Spiel jetzt

gleich auf Festplatte daherkommt, oder ob Monki Eisland 12 umgesetzt oder abgesetzt wird – mir vollkommen wurscht! Schreib was Lustiges für dieses bescheuerte April-Editorial, ham' se gesagt. Schon wieder, hab ich gesagt. Ja, ham' se gesagt. Was Lustiges, ham' se gesagt, von wegen Apfelschertz und so, Haha, is das jetzt kein Witz oder was? Na, mir doch wurscht!

Auf alle Fälle wünsche ich Euch viel Spaß beim Lesen. Ich wünsche Euch ja immer viel Spaß beim Lesen, könnt Ihr meinerwegen auch heute viel Spaß beim Lesen haben. Mir doch wurscht...
Euer Michi



MAILBOX

Leserbriefe

Auch diesen Monat trudelten wieder zwei Leserbriefe bei uns ein, von denen wir Euch die vier interessantesten nicht vorenthalten möchten...

Lob und Tadel

Zuerst der obligatorische Schleim (hääh): Ihr seid wirklich die allerbesten! Ich lese den Joker schon seit 1962 und finde, daß Ihr immer besser werdet. Ihr seid so gut und toll und witzig und aktuell und überhaupt! Und jetzt ein bißchen Kritik, muß ja auch sein (hääh): Doof finde ich nur Euer Cover, das Editorial, das Inhaltsverzeichnis, die Tests, die Mailbox (hääh), die Seitenhiebe, das Know How, die Galerie, den Stromausfall, das Coin Op und die Vorschau. Aber sonst bleibt bitte, wie Ihr seid, weil Ihr so irre toll seid! rät uns Peter Plapper aus Wirstadt

Vielen Dank für das aufmun-

ternde Lob – wir haben Brork bereits zum Joker geschickt, um Brigittas Zahnpasta zu testen! Das war doch in Deiner Sinne, oder?

Nummern

Ich hätte da ein paar Fragen (hääh):

- 1) Wenn Ihr schon einen PC Joker macht, warum stehen dann keine Amiga-Tests drin?
 - 2) Könntet Ihr nicht die Werbung weglassen und stattdessen Strickmuster für eine Woll-Abdeckhaube bringen?
 - 3) Wann kommt endlich Monkey Island 12 für den A500 Plus?
 - 1208) Warum hat das Know How nicht 600 Seiten?
 - 1209) Weshalb gibt's den Joker nicht umsonst, wo doch eh keine Diskette dabei ist?
 - 17623) Was meinen die anderen Leser?
- will Rudi Ratlos aus der Bezirksklinik Großlappen wissen.

Wir bitten um Verständnis, daß wir Deinen Brief leicht kürzen mußten, aber hier kommen die wichtigsten Antworten:

417) Indem Du den Troll erschlägst und dann den Käsekuchen mit Muschelsaft beträufelst – ist doch ganz einfach!

603) Natürlich würde Michael gerne Deinen Goldfisch streicheln!

2222) Nein, Uschi und Brigitta haben kein Verhältnis miteinander!

17623) Tja, was meinen die anderen Leser?

Der Amiga ist tot!

Ich bin die dämliche Diskussion, ob der Amiga tot ist, endgültig leid – weil ich nämlich seine Leiche gesehen habe (hääh). Der Amiga wurde am 17. Februar im Wiener Zentralfriedhof beerdigt (Feuerbestattung), lag aber vorher noch drei Tage in der Aufbahrungshalle. Als meine Mutter und ich dort spazierengingen, habe ich ihn da im Totenhemd liegen sehen, gleich neben einem ST und einem Spectrum! schreibt uns Martin Makaber aus Wien.

Ob Du Dich da mal nicht getäuscht hast. An diesem Tag wurde nämlich (in Wien) unsere Tante Martha bestattet – und die sieht einem Amiga

halt zum Verwechseln ähnlich!

Raubkopierer-Schelte

Weil ich als armer Rentner nur 3 Mark Taschengeld im Jahr bekomme, habe auch ich Raubkopien (hääh). Na, und? Schließlich trifft es keinen Armen, ich habe die Kopien nämlich direkt aus einem Kopierer geraubt, und das waren noch viel mehr davon (hääh). Bitte druckt das ab, weil es bestimmt auch alle anderen Leser interessiert und antwortet bitte, bitte ernsthaft! fleht Robin H. aus Sherwood Forest.

Wir sind das Thema zwar langsam leid, deshalb ganz im Ernst: Für uns bist Du nur ein seniler Sabbatsack, der nicht mehr zwischen gut und böse unterscheiden kann – laß Dich einsagen!

Wir beantworten

ailes...

...sofern RÜCKPORTO (Ausländer verwenden INTERNATIONAL ANTWORTSCHEINE) beiliegt. Wir nehmen aber auch BAR-GELD oder SCHECKS! Ja, wer genügend KOHLE in den Umschlag tut, braucht nicht mal einen Brief bezulegen!



SIM SIM

Was keiner für möglich hielt, hat jetzt ein blinder Nachwuchsprogrammierer wahrgemacht: Das Erstlingswerk des Vorschülers simuliert eine waschechte Simulation!

Der Amiga Joker meint: Wenn schon Sim, dann Sim Sim – ganz klar das beste Sim bisher!

Sim Sim ist eine prima Mischung aus Rollenspiel, Action-Adventure, Simulation, Heizdecke und Maschinensprache-Monitor. Zur Wahl stehen verschiedene Spielmodi, die sich auf die Bereiche Technik, Sport und Gartenzwerg-Aufzucht verteilen. So müßt Ihr z.B. in den zahlreichen Technik-Missionen Festplatten-Strukturen, einen Dieselmotor oder auch (allerdings erst in höheren Levels) einen 68000-

Prozessor simulieren. Insgesamt sind 256 verschiedene Simulationen enthalten, die in allen erdenklichen Parametern (Schwierigkeitsgrad, Detailgrad, Rückgrat) abgeändert werden können, mit dem eingebauten Editor sind auch eigene möglich. Gesteuert wird über die Tastenkombination CTRL, ENTER, F12 und ESC oder mittels Brainstick. Sicher, die Grafik ist eher bescheiden – wer den Programmierer kennt, wird das verstehen. Aber der Screen

flimmert in vollen 2 1/2 Farben, gelegentlich sind sogar hübsche Wellenmuster zu erkennen. Was soll's, als Fan des Genres ist man nicht verwöhnt, zudem entschädigt der tolle Sound mit einem astrein komponierten 1000 Hz-Rauschen. Noch wichtiger ist aber der Spielablauf, und realistischer wurde eine Simulation nie simuliert! Freuen wir uns also jetzt schon auf die nächsten Projekte: Mit „Sim Guru“ sollen viele neue Guru-Meditation-

nen auf uns zukommen (teilweise mit bislang nicht dokumentierten Fehlermeldungen!) und „Sim RAM“ ist ja ebenfalls bereits in Planung...



Sim Sim

Grafik:	42%
Sound:	78%
Handhabung:	89%
Spielidee:	100%
Dauerspaß:	101%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	87%
Für Simulanten	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Blind Date	
Genre: Simulation	



Spezialität: Mit in der Box. Ein Poster der schönsten Wellenlinien sowie ein Vorgarten mit sieben passenden Zwerge.



Außen plui, innen hui!

Exklusiv-Interview mit Markus Maria Müller

Sensationen sind praktisch unser täglich Brot, Geheimnisse läßt man sich reihenweise, und die Skandale produzieren wir sowieso gleich selber. Aber mit diesem Gespräch ist der definitive Höhepunkt erreicht: M.M. Müller gibt sein erstes Interview – noch kein anderes Magazin hatte Zeit oder Lust, mit diesem Mann zu reden!
?: Lieber Markus, wir haben schon so viel Mieses von Dir gehört, deshalb die unvermeidliche Frage gleich vorweg – wie bist Du eigentlich zu Deinem schlechten Ruf gekommen?
MMM: Also ich weiß nicht...
?: Schon gut! Wir verstehen, daß Dir das Thema peinlich ist, deshalb gleich zur näch-

sten Frage – was war Dein erstes Spiel?
MMM: Ich weiß überhaupt nicht wie...
?: Okay, okay, ist sicher schon sehr lange her, Du bist ja schon ein uralter Hase in der Branche! Also beschäftigen wir uns lieber mit Deinem letzten Spiel, wie sieht's damit aus?
MMM: Beim besten Willen, ich weiß gar ni...
?: Aaaah! Das ist wohl noch streng geheim, hätte man sich eigentlich denken können! Nimm's uns nicht krumm, wir wechseln ganz schnell das Thema, bist Du vielleicht verheiratet?
MMM: Nein, ich...
?: Wie schade! Sind auch schon Kinder da?
MMM: Was? Also...
?: War nur ein Scherz! Aber

irgendwelche anderen Hobbies hast Du doch bestimmt?
MMM: Bitte, ich weiß immer noch nich...
?: Völlig klar! Wer so viel arbeitet, hat einfach keine Zeit, daneben noch Briefmarken zu sammeln. Aber Zukunftspläne, verpaßte Chancen, ein Lieblingsspiel, einen Programmierer, den Du be-

sonders bewunderst? Irgendwas, das Du unseren Lesern mit auf den Weg geben möchtest?
MMM: Leser? Welche...
?: Oh, wie schade – der Platz geht zuende. Also lieber Markus, wir danken Dir für dieses aufschlußreiche Gespräch! (od)

MARKUS
MARIA
MÜLLER



PD BOX



Was Ohr-Ritschin bisher nicht auf die Reihe gekriegt hat, ist dem Tiefenbacher PD-Programmierer Max Hauindensack scheinbar mit links gelungen: die Amiga-Version von „Wink Commander“! Klar, daß wir dieser kleinen Sensation heute ein PD-Box-Special widmen...

Extra für dieses Game hat der rührige Programmierer eine eigene PD-Serie namens **Orbital-Soft** ins Leben gerufen. Die Reihe umfaßt bisher nur dieses eine Spiel, zu finden ist es auf der **Orbital Nr.2379054785 D. Na-**

türlich ist die Scheibe autobootend, wobei es egal ist, in welchem Auto man sie bootet – daß mit einem Trabbi die Ladezeiten besonders lang sind, wird den Kenner nicht wundern. Was aber doch verwundert, ist die popelige SW-Grafik! Wer jedoch die Entstehungsschichte kennt, wundert sich über gar nichts mehr. Aber lassen wir Max Hauindensack selbst erzählen:

„Ich kenne Wink Commander von meinem XT-Laptop, daher weiß ich auch, daß das Game tierisch langsam ist und nur in Schwarz/Weiß. Keine Ahnung, warum Ohr-

Ritschin trotzdem so lange mit der Umsetzung braucht. Ich habe sie mal eben in der Straßenbahn programmiert – in Game Boy Basis! Die Amiga-Konvertierung war dann ein Kinderspiel...“

Und so sieht das Ergebnis auch aus: Winzige und pott-häßlich gezeichnete Gegner kriechen lähmend langsam über den Screen, von 3D kann eigentlich keine Rede sein, und wer schießen will, sollte sich ein Gewehr besorgen. Die Soundeffekte wurden 1:1 vom XT-Laptop rübergezogen, piepsen also sehr originalgetreu. Wirklich gelungen dagegen das

Mega-Intro: In feinsten Blockgrafik sieht man den Wink Commander winken! Fazit: So realitätsnah diese Umsetzung auch sein mag – wir verstehen eigentlich nicht ganz, warum derart viele Leser dieses Game herbeigeseht haben. Egal, nun ist es endlich da, läuft aber leider nicht auf einem A500 Plus.

Zu haben ist das Programm auf einer 5.25"-Disk für 17 Pfennige, die stabile 3.5"-Scheibe kostet jedoch 12.000 Mark, und die Portogebühren sind ohnehin unerschwinglich.

DAS JOKER-MILLIONENSPIEL

Lange haben wir diskutiert, ob sich bei derart tollen Preisen nicht vielleicht doch ausnahmsweise mal Joker-Mitarbeiter beteiligen dürfen! Die Entscheidung fiel uns wirklich nicht leicht...

Und weil sie so schwer war, fiel sie auf den Boden, wo sie liegenblieb. Mittlerweile machte ein anderes gewichtiges Argument die Runde: „Dann müßten wir fairerweise ja auch mal den Rechtsweg mit ranlassen!“ Dagegen ließ sich nichts einwenden, das wäre einfach bloß gerecht gewesen. Bloß wußten wir nicht, wie wir das machen sollen, den Rechtsweg zulassen. Muß man den vielleicht extra anschreiben und ihm das sagen, daß er diesmal mitspielen darf? Normalerweise ist er schließlich immer ausgeschlossen, also wird er sich

wahrscheinlich denken, er darf nie, nie mitmachen! Irrendwie war das alles schon arg kompliziert, also haben wir uns schweren Herzens entschlossen, es einfach so wie immer zu machen.

Komischerweise tauchte aber gleich ein neues Problem auf: der Einsendeschluß! Zuerst hatten wir uns auf den 14.3.92 um Viertel vor Fünf geeinigt, aber dann meinte plötzlich einer, daß dieses Datum ja längst vorbei sei, wenn das Heft raus-

kommt. Den meisten wäre das ziemlich egal gewesen (besonders dem besoffenen Boß, der immer „mir doch wurscht!“ vor sich hinnuschelte), aber dann sagte wieder jemand anders, daß wir uns so bestimmt eine Menge Ärger einhandeln würden. Weil keiner nachgeben wollte, haben wir schließlich überhaupt keinen Einsendeschluß festgelegt, was ja sicher auch in Eurem Sinne ist!

Dann kippete jedoch plötzlich die Stimmung und fiel blöderweise genau auf die Entscheidung, die da noch von vorn rumlag. Damit war die Sache natürlich endgültig gelaufen, an eine Preisfrage war nicht mehr zu denken – daher sollt ihr nur noch kurz erfahren, was es diesmal alles nicht zu gewinnen gibt:

1-1000 Preis
Je ein
Amiga 500 Plus

1001-10.000 Preis
Je eine Truhe
voll Gold (und
ein heißes Amiga-
Game!)

10.001-100.000 Preis
Je ein
Ferrari F 40
(und ein heißes
Amiga-Game!)

100.001-1.000.000 Preis
Je ein
Zweifamilienhaus auf
Sylt (und ein heißes
Amiga-Game!)

SEITENHIEBE

Traurig aber wahr: dies sind die letzten Seitenhiebe. Warum? Nun, unsere sogenannte Brigitta hat uns jahrelang an der Nase herumgeführt! Jetzt erst konnte sie enttarnt werden, die Seitenhiebe verabschieden sich daher sozusagen mit einem Knall...

...denn Brigitta ist in Wirklichkeit niemand anders als - Günther Raffwall. Ha, schön wär's ja, aber die Wahrheit ist viel, viel grausamer! Was sich da in unsere Redaktion und unser Vertrauen eingeschlichen hat, ist kein Enthüllungsjournalist, das wäre ja fast noch eine Ehre. Nein, es ist eine Feministin der beinhaltenen Sorte, ein Bollwerk der Frauenbewegung. Mit einem Wort, es ist... Schwallice Knarzer! Warum ist uns das erst jetzt aufgefallen? Warum mußte

erst Richy mit einem Erpressungsversuch (von ihm stammt nämlich der Schnappschuß) scheitern? Wie konnten wir nur so blind sein, und die Zeichen übersehen? Haben uns nicht unzählige Leser auf Brigittas verdächtig weiße Zähne aufmerksam gemacht? Jetzt wissen wir natürlich, daß sie

von oben bis unten falsch waren! Hat sie sich nicht oft genug, und teilweise sogar öffentlich (!), geweigert Kaffee zu machen? Zierle ihre angebliche „Girl-Seite“ nicht lange Zeit das gleiche verdammungswürdige Symbol wie die feministische Postille „Schlemma“? Wie konnten wir nur zulassen,

daß harmlose und überwiegend männliche Leser mit diesem abscheulichen Gedankengut infiziert werden? Mein Gott, wir schämen uns so...

Besonders hart trifft die Enthüllung natürlich Michael, der ja nun von einem Tag auf den anderen mit einer etwa 25 Jahre älteren Frau verheiratet ist! Und wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen - was muß sich der arme Kerl jetzt wohl alles von seinen Club-Freunden des „Macho & Pascha E.V.“ an den Kopf werfen lassen? Deshalb verzichten wir diesmal auch auf die übliche Verlosung von heißen Amiga-Games und bitten Euch stattdessen, dem Ärmsten ein Beileidsschreiben zu schicken - unter allen Einsendungen verlosen wir 3 x den goldenen Männlichkeitswahn am Hosensband!



DER BRAINSTICK

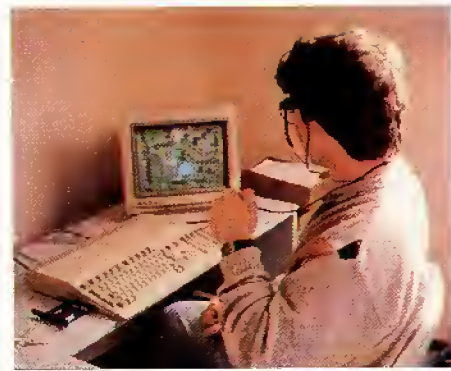
Der entscheidende Durchbruch in Richtung Cyberspace ist gelungen: Was die Jungs von ABER (Amiga Brain Entertainment Research) da in monatelanger Heimarbeit zusammengestrickt haben, ist immerhin das erste gedankengesteuerte Eingabemedium der Welt!

Kabelsalat und ätzende Microschalter sind nun endgültig Schnee von gestern, die Zukunft gehört dem Brainstick: Das kleine Technowunder besteht aus zwei unscheinbaren Kabeln, einem Sender und einem infrarotgesteuerten Empfänger. Dieser wird nun in den Expansionsport des Amigas gesteckt, wobei darauf zu achten ist, daß sämtliche Peripheriegeräte (Festplatte, Zweitlaufwerk, Fernseher, Stereoanlage und Wollmütze) außer Sichtweite sind, denn nichts darf die spirituelle Verbindung zwischen

Mensch und Prozessor stören. So, jetzt noch schnell mit einem kleinen Handbohrer etwa 5mm große Löcher in die Schläfen des Users bohren und die beiden stecknadelkopfgroßen Elektroden an den Kabelenden (die Sender) fest im Hirn verankern - fertig!

So kindisch einfach das Ge-

rät zu installieren ist, so simpel ist es zu bedienen. Wir haben den Brainstick an „R-Type“ ausprobiert, und tatsächlich: Einfach bloß an „Unten“ denken, schon bewegt sich der Raumer wie von Geisterhand runter! Freilich, will man mehrere Bewegungen gleichzeitig ausführen und dabei noch



LOOSER CLUB

feuern, so erfordert das schon ein bißchen Konzentration. Beispielsweise links mit Dauerfeuer: „Lin-Dauer-ks-feuer“. Wird zu mißverständlich gedacht, also etwa „Un-Dau-en-Re-feu-chts“ für unten rechts mit Dauerfeuer, darf man sich natürlich nicht wundern, wenn der Brainstick nicht gehorcht. Aber bereits nach kurzer Eingewöhnungszeit hat man den Bogen raus, laut Hersteller sollen auch die Kopfschmerzen irgendwann nachlassen.

Kurz und gut, der Brainstick darf in keinem Haushalt fehlen, 9.999,99 DM sind für diese Innovation sicher nicht zuviel verlangt. Schade nur, daß das Teil nicht am A500 Plus funktioniert!

KLEINSCHWANZZEIGEN

KOSTENLOS

ist das **private** Kleinschwanzzeigen im April Joker. Einfach Foto mit Text an folgende Adresse senden:

Poker Verlag
Kleinschwanzzeigen
Unteres Parkhaus
Zwinger 67
8013 Fell bei Dacklingen
Aber Achtung: Anzeigen, die auf **Rauhtiere** schließen lassen oder **un-occupied** Hundeschwänze bzw. **Köter** ohne Steuermarken zeigen, können leider nicht gedruckt werden!

BIETE HARDWARE

Verkaufe fast neues Halsband mit 2MB und Goldrand, geeignet für jeden Köter mit Stummelschwanz (jedoch nicht A500 Plus!). Eventuell auch Tausch gegen eine Action Replay Trillerpfeife möglich. Schreibt an: Kater Karlo, Duckweg 8, Entenhausen 1

Verkaufe schnelles Modem! Mein Windhund „Modem“ ist schnell wie der Blitz, hat einen sehr kleinen Schwanz und ist gaaaanz putzig (Achtung: Verträge sich nicht mit A500 Plus!). Melde Euch bei Beate Baud, Übertragungsrate 2400. US Robotics

SUCHE DOGWARE

Suche Speichererweiterung für meinen geliebten Mopsi, das Vieh wird immer dicker und paßt bald nicht mehr in meinen Speicher! 1MB wäre gut, zwei wären besser. Es wartet: Franz Feist, Chappi-Allee 12, Speckburg

Suche verzweifelt Demos! Wer demonstriert armen Ossi kostenlos, wie sich sein Hund in den kurzen

Schwanz heißt? Bitte schreibt bald: Helmut Hager, Unter der Brücke, Leipzig 2

BIETE DOGWARE

Deine Freundin braucht Futter? Habe immer den neuesten Stoff: Schnappi, PAL (auch Pedigree) und César – nur Originale!! Contact me: Walter Wuff, Metzgereistr. 1, Würsdorf



Anleitungen und PD könnt ihr bei mir kaufen! Die PDs (Planier-Doggen) züchte ich selbst, zu jedem Hund gibt's eine Gebrauchsanleitung! Alle mit Stammbaum (in meiner Straße), besonders kleinem Schwanz, jedoch nicht A500 Plus-tauglich. Call: 04723/888992345975 (nur Freitags um viertel nach vier).

KONTAKTE

Suche Tauschpartner für Schnauzer, Bobtails, Pudel und andere Hunde mit kleinem Schwanz (jedoch keine A500 Plus). Auch Amiga erwünscht, solange sie stubenrein sind! Schickt Listen an: Red, Pauderplay, Konkurrenzweg 17, Konsolenhausen

KEINE SORGE: Der neue April Joker erscheint erst am 32. Mai 2012!



Jetzt schon zu abonnieren wäre also verfrüht, und wer weiß, ob Euer Stammkiosk zur nächsten Ausgabe überhaupt noch steht? Aber Ihr könntet Eure ungeborenen Kinder schonmal seelisch darauf vorbereiten: Für das kommende Heft planen wir ein großes Special über Kaffeemaschinen, Dr. Freak berichtet von seinem Hafturlaub, dann gibt's noch ein megagroßes Special über computerisierte Pediküre, Dr. Freak berichtet von sei-

ner Flucht, es wartet ein gigagroßes Special über Tierversuche an wehrlosen STs, und Dr. Freak berichtet über seine erneute Verhaftung! Wem das immer noch nicht reicht, dem garantieren wir die Antworten auf folgende Fragen: Wird Guybrush in „Monkey Island 12“ das Rollstuhlfahren gegen LeChuck gewinnen? Schafft Origini rechtzeitig die Original-Umsetzung von „Wing Commander“? Kann die Mitternachtsmami in „Elvira 18 – Cerberus goes Gassi“ ihre Kollegen aus dem verunsicherten Altersheim retten? Und natürlich: Ist der Amiga jetzt endlich wirklich tot? Das und noch viel mehr ab 32. Mai 2012 an jeder gutsortierten Altpapiersammelstelle!

Bezugsquellen

Franky Leihack	Leihmichoft
Rodeo Drive 1	Kreditstr. 14
Hollywood	Konkurshausen
Freusoft	World of Hondas
Spaßweg 6	Motorenallee 7
Lachdorf	Brummtal

Inserentenverzeichnis

Binifroh	99	Ork Soft	22819
Chocolade	812	Rauschware	44444
Killer Games	1736	Unverbleitet Software	1670432
Poker Verlag	1,2,3,4,5,6,...		



Ein paar hätten wir noch...



Amiga Joker 4/90
Sport vom Feinsten: TV Sports Basketball, "The Break" und "Manchester United". Plus einer Mini-Ausgabe des Jokers als Aprilscherz!



Amiga Joker 7/90
Abenteuerlich: "Antheads", "Chrono Quest II" und "Pirates!". Außerdem ein satirischer Blick auf das TV-Programm des Jahres 2000!



Amiga Joker 9/90
Harte Soft für harte Zocker: "Unreal", "Wongs" und "Hero's Quest". Plus tolle Einsteiger-Tips für schöneres Spielen!



Amiga Joker 1/91
Lang erwartet: "Elvira", "Monkey Island" und "Ultima V". Außerdem die Top Five 90 und ein Bericht von der Amiga 90 in Köln!



Amiga Joker 4/91
Große Namen: "Railroad Tycoon", "Back to the Future III" und "Jonathan". Weiters die Möglichkeit, aus seinem 500er einen 2000er zu machen!



Amiga Joker 7/91
Alle Sommerhits: "Spirit of Adventure", "Flight of the Intruder", "Wonderland", "Prehistorik" plus 10 neue Compilations und sämtliche Renner von der Londoner "Trade Show"!



Amiga Joker 9/91
Unser zweiter Sommer-Hammer: "R-Type II", "Return of Medusa", "Eye of the Beholder", allererste Bilder der neuen Lucasfilm-Games und ein großer Vergleichstest "Amiga vs. Super Famicom"!



Amiga Joker 10/91
Übersichtlich: Große Specials über das "CDTV" und "Diskettenmagazine", sowie Spielepower von "Cruise for a Corpse" bis zum "Bundesliga Manager Prof.!"



Amiga Joker 11/91
Der erste Joker im neuen Look: Mit mehr Seiten, vielen Spieltests, Tests von CDTV-Hard- und -Soft, "DeluxePaint IV", jeder Menge Kopierprogramme sowie dem ultimativen Joystick-Special!



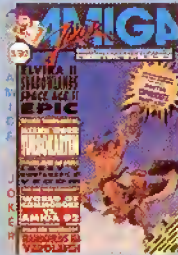
Amiga Joker 12/91
Alle Weihnachts-Renner: Tests zu "Lotus II" und "Apolya", ein Preview von "Das Schwarze Auge", der Messbericht "Amiga 91 Köln" und als großer Schwerpunktthema "Alles über Festplatten"!



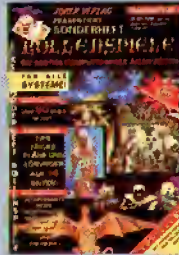
Amiga Joker 1/92
Ein Heft wie eine Silvesterrakete: Tests zu "Populous II", "Double Dragon II" und "First Samurai", erste Bilder der Grafik-Wunder "Space Ace II" und "Guy Spy", sowie alles über den Szene-Sport "Trainer"!



Amiga Joker 2/92
Ganz schön bissig: Knaackige Tests zu "Another World", "RoboCop 3" und "Wrestle Mania", ein zahnfleischendes Interview mit Factor 5 und alles Wissenswerte über Virenbekämpfung!



Amiga Joker 3/92
Mächtig prächtige: "Epic", "Elvira II", "Might & Magic III" und "Larry V" im Test, dazu große Specials über Handhelds und Turbokarten, garniert mit heißen News von der CES in Las Vegas!



3. Sonderheft: Rollenspiele
Der absolute Wahnsinn: Über 80 Rollenspiele im Test (darunter ganz tolle Geheimtipps!), massenhaft Infos, News und Previews sowie satte 14 Seiten voller Tips, Tricks, Pläne und Lösungen!

Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht – alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!! Damit Euch das

nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

Joker Verlag
Joker Shop
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet bis einschließlich Ausgabe 10/91 nur 6,50 DM, ab Ausgabe 11/91 dann 7,- DM. Das Sonderheft Poster & Lösungen gibt's

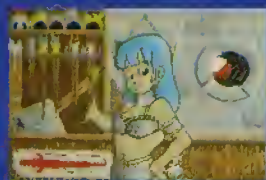
schon für 6,- DM. Für das Sonderheft: Rollenspiele müßt Ihr 8,50 DM anlegen. Bei Vorkasse bitte 4,- DM auf die Gesamtbestellung für's Porto dazuzahlen, bei Nachnahme büßiert der Postbote den Gesamtbeitrag inklusive Gebühren.



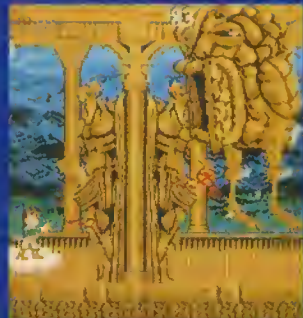
zessin erspart...), Also packt der putzige Rotschopf seine Wumme ein, und los geht die Reise!

Hüpfenderweis durchqueren wir den ersten von sechs Levels, einen idyllischen Waldabschnitt. Naja, was man halt so unter idyllisch versteht – ständig schwirren Giftpilze, fleischfressende Pflanzen oder todbringende Schmutzhündchen durch die Gegend, riesige Statuen erwachen zum Leben, und robuste Zwischengegner machen das Überleben schwer. Wohl gemerkt schwer, aber keineswegs unmöglich: Es bleibt stets eine faire Chance zum Ausweichen oder Abballern, sodaß die anfänglichen vier Leben (bzw. die vier Continues) eine Weile reichen sollten. Gegen Ende des Levels klettert Son Shu Si in ein Wolkentaxi und darf sozusagen im Flug einen bildschirmfüllenden Obermott besiegen; danach geht's in einen finsternen Höhlenabschnitt und immer so weiter.

Tja, wie sagte immer schon Turricans Opa: Wo Gegner sich zahlreich tummeln, da sind auch Extrawaffen nicht weit. Recht hat er, bereits der Standard-



Flammenwerfer unseres Helden röstet die Gegnerschar im Nu, einen durchschlagenden Erfolg garantieren allerdings erst die Shurikens und Bomben, die man nach Abschluß einer kompletten Feindformation erhält – allerdings nur für begrenzte Zeit, im Unterschied zur käuflich erworbenen Feuerkraft aus dem Extrawaffenladen. Hier gibt's gegen bare Münze auch guten Rat („Wie



spreng ich den Endgegner?"), doch leider sind die nützlichen Shops meist ebenso gut versteckt wie die Geheimräume, Bonusfrüchte oder das Spiel-im-Spiel, ein (hervorragender) Arkanoïd-Clone.

Für Abwechslung wäre somit gesorgt, die Steuerung des Helden klappt auch tadellos. Na, dann ruckelt vielleicht das horizontale Scrolling? Oder flackern etwa die Sprites? Kriechen sie am Ende gar nur träge über den Screen? Nein, nichts von alledem: In Zusammenarbeit mit den französischen Vollprofs von Loricel entstand ein technisch sehr ausgewogenes Spiel. So zischen die farbenprächtigen Sprites wie von der Tarantel gestochen durch die gelungenen Hintergründe, die Soundeffekte kommen klar und knackig aus den Speakern. Musik gibt es überall, nur leider nicht während des Spiels. Aber damit kann man leben, genau wie mit dem Manko, daß nach jedem Game Over ein Diskettenwechsel angesagt ist. Denn insgesamt bringt Son Shu Si doch eine gehörige Portion fernöstliches Konsolen-Flair auf unsere treudeutsche „Freundin“. (rl)



Son Shu Si

Grafik: 76%

Sound: 70%

Handhabung: 64%

Spieldie: 64%

Dauerspaß: 76%

Preis/Leistung: 72%

Red. Urteil: 74%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Expose/Loricel

Genre: Action

Spezialität: Zwei Disks, Zusatzfloppy wird nicht unterstützt, Highscores werden nicht gesaved. Aber: Volle PAL-Auflösung in 32 Farben!

Wie bitte, Son of Sushi?
Nein, mit den Nachkommen
roher Fischgerichte hat
dieses Plattformgame nichts
am Teller – mit anderen
japanischen Köstlichkeiten
hingegen schon:
Die Newcomer von Expose
haben sich hier
unübersehbar an
Konsolenknallern wie
„Mario“ und „Sonic“
orientiert.

Der Amiga Joker meint:
Son Shu Si ist prima Plattform-
Action für Konsolen-Fans!

Die Vorgeschichte könnte dann ebenso gut in japanisch sein, so unwichtig ist sie: Der üble Dämon Taar-Ka hat das liebliche Königreich Tan Tao besetzt, weshalb Son Shu Si sich jetzt als Retter in der Not betätigen darf (na, wenigstens bleibt uns so die entführte Prin-



SPACE QUEST IV

Ein knappes Jahrzehnt hat es gedauert, bis der vierte Teil zu unserer „Freundin“ gefunden hat: Die exotische Xenon, anschließend wurden die US-Territorien

Der Amiga Joker meint:

Space Quest IV ist der Clown unter den Adventures – zum Brüllen komisch!

Aber was bedeuten schon Raum und Zeit, wenn man nur seinen Lieblings-Saubermann wieder zwischen die Maustasten nehmen kann! Und das geht hier eleganter denn je, da die bereits von anderen Sierra-Games her bekannte Steuerungs-Revolution nun auch auf die beliebte Raumreiniger-Reihe übergeschwappt ist. Ihr Markenzeichen ist diese praktische Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand, die neben den obligaten Langweiler-Kommandos (Gehen, Sehen, Nehmen...) auch jeweils von Spiel zu Spiel unterschiedliche Spezialbefehle enthält. Bei Larry war das standesgemäß ein Reißverschluss-Icon, bei Roger findet man überraschenderweise ein Nasen- (Schnüffeln) und ein Zungen-Icon (Schmecken) vor. Nach dem tieferen Sinn fragt man besser nicht, dieses Feature gehört eher in die Rubrik „Humor ist, wenn man Space Quest ernstnimmt“. Das haben wir hiermit getan, dafür dürfen wir uns jetzt auch hemmungslos auf die Story stürzen: Endlich zuhause – Roger ist im Zeiträuberbetrieb wieder auf seinem geliebten Xenon gelandet. Und hier sollte wirklich mal ein Hausmeister nach dem Rechten sehen, besser noch eine ganze Putzkolonne: Überall liegt Unrat herum, offen gesagt ist die ganze Gegend ein einziger Schutthaufen. Verständlicherweise haben sich die normalen Bewohner von dieser Stätte des Verfalls zurückgezogen, stattdessen hoppelnd nun z.B. mechanische Hasen in den Ruinen herum. Doch bald schon trübt das Auftauchen längst bestieg geglaubter Gegner aus früheren Teilen der Serie die heruntergekommene Idylle. Der Cyborg aus „Space Quest

III“ macht plötzlich wieder Jagd auf Roger, und sogar der Erzschorke Vohaul ist erneut auf Helden-Pirsch! Aber es kommt noch schlimmer – allem Anschein nach befinden wir uns hier gar nicht in der vierten, sondern bereits in der zwölften Folge dieser unendlichen Space Opera! Und das ist erst der Anfang, die Raum- und Zeitverschiebungen werden ständig mysteriöser: Kurz darauf (oder danach?) schippert der saubere Roger zu den „Latex Babes of Estros“, und dort ist er angeblich erst (oder schon?) in der zehnten Folge seiner abenteuerlichen Weltraum-Odyssee angelangt. ... Irgendwann gibt man es dann auf, die logischen Zusammenhänge in diesem Gespinnst der unbekümmerten Sinnlosigkeit aufdecken zu wollen. Was soll's auch, Hauptsache, es gibt was zu lachen! Und davon gibt es hier mehr als in jedem anderen Sierra-Adventure: Einmal darf Roger Transvestit spielen, dann wieder eine Runde am „Astrochicken“-Automaten; es wird Reklame für „It came from the Dessert“ und „King's Quest 53 – Quest for Disk Space“ gemacht und von Star Wars über Alien bis zum Terminator überhaupt alles durch den Kakao gezogen, was dem Computer- und Kino-Freak heilig ist. Nein, dieses (schwarz-) humorige Zwerchfelltraining läßt wirklich keine Anspielung auf Konkurrenz wie auch hauseigene Produkte aus! Man muß nur aufpassen, daß man dabei nicht vergißt, daß es hier auch das eine oder andere Rätsel zu knacken gibt. Denn trotz der ganzen Ulkereien ist Space Quest IV ja immer noch ein normales Adventure. Naja, ein halbwegs normales. Oder sagen wir, beinahe ein nicht ganz unnormales Adventure...

Gut, jetzt wißt Ihr, daß in diesem Game gelegentlich der eine oder andere Witz gerissen wird; aber Ihr wollt mit Sicherheit auch noch erfahren, wie es um die technischen Qualitäten von Rogers viertem Weltraum-Bummel bestellt ist, stimmt's? Kein Problem, beginnen wir mit den optischen Darbietungen: Unter VGA sah's auf dem PC etwas schöner, vor allem farbenprächtiger aus, aber trotzdem ist die Grafik am Amiga immer noch standesgemäß. „Larry V“ hatte diesbezüglich zwar die Nase vorne, doch sind hier die Animationen und schrägen Perspektiven allemal sehenswert. Daneben hat man natürlich auch das Intro, die eingestreuten Filmsequenzen und vor allem das neu eingeführte Scrolling von der MS-Dose übernommen. Deutlich schleppender als auf einem Hochleistungs-486er geht's auf der „Freundin“ schon voran, aber das kennt man ja bereits von diversen „Multi-MB-Spielen“. Ja, im direkten Vergleich mit den Adventures der Schwestercompany Dynamix zieht sich Space Quest IV sogar ganz anständig aus der Affaire, wenn auch die eine oder andere Sache, sicher hätte noch besser gelöst werden können. Dasselbe in Bläßhila gilt auch für die Handhabung: Als alte Sierra-Fans habt Ihr doch garantiert schon eine Festplatte nebst Turbokarte in Eurem Amiga installiert, oder?! Schlecht wäre es jedenfalls nicht, denn ansonsten kämpft man sich etwas mühsam durch die zahlreichen Actionszenen des Games. Leicht getrübt die Freude herrscht auch bei der durchwachsenen Sounduntermalung. Sphärenmusik und Effekte kommen nicht immer über gehobenes Mittelmaß hinaus, im Gegenzug erhalten Computermusikanten mit Roland-Karte hier sogar mal di-



intergalaktischen Hausmeister- Saga den Weg vom PC
 Vorzugsexemplare verteilte man auf dem Planeten
 'bedient, und jetzt endlich sind auch wir an der Reihe!

ROGER WILCO
 AND THE
 TIME RIPPERS



seltene Gelegenheit, sie bei einem Spiel
 benutzen zu können! Schließlich und
 endlich soll nicht verschwiegen wer-
 den, daß man Space Quest IV aufgrund
 seines eher niedrigen Schwierigkeits-
 grades relativ schnell durchgespielt
 hat. Doch dafür hat man sich in dieser
 Zeit besser amüsiert als mit drei „nor-
 malen“ Adventures! (mm)



Space Quest IV

Grafik: 77%
 Sound: 69%
 Handhabung: 64%
 Spielidee: 82%
 Dauerspaß: 77%
 Preis/Leistung: 70%
 Red. Urteil: 75%
 Für Anfänger
 Preis: ca. 109,- DM
 Hersteller: Sierra
 Genre: Abenteuer

Spezialität: Sieben Disks, 1
 MB erforderlich, englische
 Anleitung. Eine komplett
 deutsche Version dürfte bald
 erscheinen.



Den US-Markt beglückt Konami schon seit Jahren mit Umsetzungen der eigenen Automaten, wir Europäer blieben bisher davon verschont. Leider scheint dieser segensreiche Zustand nunmehr der Vergangenheit anzugehören.

Im Vergleich zum Platzhirschen „Wayne Gretzky Hockey 2“ wirkt Blades of Steel ungefähr wie ein Eiswürfel gegenüber dem Matterhorn. Die magere Optionsauswahl läßt so richtig Spielhallenatmosphäre aufkommen: Man kann sich lediglich zwischen Exhibition- und Tournament-Modus sowie drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden entscheiden. Achja, und ein zweiter Spieler darf seinen Joystick auch noch anstöpseln. Aber sonst – Fehlzan-

gel! Es gibt nichts zu managen, die Spieldauer läßt sich genauso wenig verändern wie das Teamangebot von acht (amerikanischen) Mannschaften.

Aber das eigentliche Fiasko kommt erst, nachdem die Cracks in die leicht schräg von oben gezeigte Arena eingelaufen sind: Daß die Jungs etwas zittrig dahingleiten, wäre nicht so schlimm, aber das hektische Geblinke der gerade aktiven Sprites geht wirklich massiv auf die Augen. Unter diesem

Geflimmere leiden außer den Sehorganen des Spielers auch die Übersichtlichkeit und damit die Beherrschbarkeit des Games. Hier regiert nicht Können, sondern Göttin Fortuna! Trotz der simpel angelegten Steuerung ist dieses Icehockey-Game also fast unspielbar, die Motivation hält daher auch kaum bis zum zweiten Drittel vor. Nur der Vollständigkeit halber sei erwähnt, daß wir schon am 64er hübschere Grafik gesehen haben, das Scrolling in Ordnung geht,

Schlägereien in einer Mini-Boxsequenz ausgetragen werden und es Titelmusik plus abschaltbare Geräusche (Grölen & Pfeifen) gibt. Tja, irgendwie war das nichts... (r)



Blades of Steel

Grafik:	37%
Sound:	40%
Handhabung:	33%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	33%
Variabel	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Konami	
Genre: Sport	

Spezialität: Paßcode-Abfrage aus der englischen Anleitung.



COLORIX

Wer mittlerweile allein beim Wort „Steichen-Knochelei“ einen allergischen Hautauschlag bekommt, sollte vielleicht besser nicht weiterlesen. Obwohl Mac Softs Beitrag zum Thema durchaus seine Reize hat...

Zunächst sticht natürlich die Namensverwandtschaft zu „Colorix“ ins Auge, doch mit diesem Columns-Clone hat Colorix nichts zu tun – schon eher mit „Tangram“ oder „Lettrix“. Wieder hat man ein digitales Puzzle vor Augen, dessen einzelne Steine mit der Maus rotiert werden können, um sie in die Vorlage einzufügen. Allerdings bringt die Formenvielfalt der Teilchen selbst den kühnsten Kopf zum Rauchen, darüberhinaus muß hier auch noch die Farbe zum Hintergrund passen. Innerhalb des engen Zeitlimits den richtigen Klotz ans

richtige Plätzchen zu hieven, ist also schwierig – besonders, weil das bis zu 50 Stück pro Aufgabe sind. Freiraum meist Mangelware ist und einmal gesetzte Teile sich in unverrückbare Mauern verwandeln. Na, wenigstens kommen sie beim nächsten Versuch in gleicher Reihenfolge daher. Außerdem will ja nicht jeder Level zu vollen 100 Prozent gelöst sein, und es können maximal fünf falsch platzierte Steine (oder

solche, die man nicht innerhalb der Zug-Zeit unterbringt) weggesprenzt werden. Insgesamt 100 Spielfelder darf man so beharken, nach jedem zehnten steht eine Bonusrunde am Programm.

Zwar sorgt der Zwei-Spieler-Modus für Abwechslung, einen Schönheitspreis hat sich Colorix aber nicht verdient. Grafik auf gehobenem PD-Niveau und ständig dasselbe Musik-Gedudel sind

halt selbst im anspruchlosen, Grübel-Genre nicht, mehr State of the Art – genau wie das reichlich abgedroschene Spielprinzip. (r)



Colorix

Grafik:	27%
Sound:	36%
Handhabung:	71%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	42%
Preis/Leistung:	44%
Red. Urteil:	40%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 69,- DM	
Hersteller: Mac Soft	
Genre: Strategie	

Spezialität: Kick 2.0- und HD-tauglich, Pausefunktion, Paßwortsystem zur Levelanwahl.



Computersoftware

Steffen Müller, Richthofenstr. 159, 8933 Lagerlechfeld

Tel: 082 32 / 64 09

Fax: 082 32 / 8577

[illegible]

JOKER & GALERIE



„Renegade“ von Oliver Bermes aus Freiburg – wenn das mal kein tolles Maskottchen für das gleichnamige Label der Bitmap Brothers wäre?!

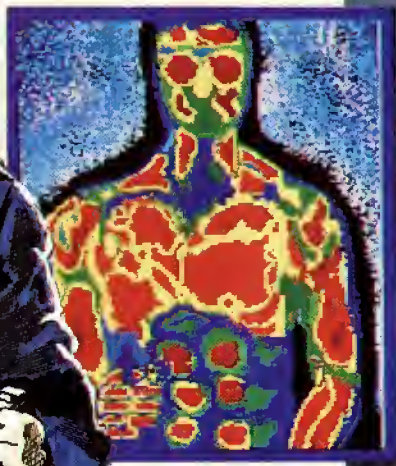
Bulent Ünen aus Berlin wollte Comic-Zeichner werden, hat es zwischenzeitlich aber aufgegeben – so geht's nicht, marsch wieder an die Arbeit!



Wer aber ist nun eigentlich dieses hübsche Mädchen? Vielleicht die Freundin des Offinger Künstlers? Wir hoffen es für Dich, Hasan Yüksel!



Betheln scheint voller Lemminge zu sein – jedenfalls wenn man Christian Henatsch glauben darf. Tja, immer noch besser als weiße Mäuse ...



Wulfet ihr eigentlich, daß im Schweizer Örtchen Fislisbach ein Predator wohnt, und zwar unter dem Namen Dragan Tomasovic? Wer sonst könnte sein Modell so sehen?



Der abgebildete Herr ist Al Lowe, keine Frage. Portraitiert wurde „Papa Laffer“ von Thorsten Machens aus Hildesheim – auch keine Frage...

„My little Castle“ hat J. Fischer aus Kölleda sein Werk überfüttert – was man für so ein Schlöfchen in Kölleda wohl Miete zahlt?



Willkommen in der
scherzfreien Zone:
Unsere Galerie ist
auch im April
voll und ganz
der hehren Kunst
gewidmet, und die
ist nunmal eine
bitter ernste
Angelegenheit – für
Gags, Witzchen,
Jokes und Jokers
ist der Zutritt
strengstens
verboten!

**Alles
Quatsch,
April,
April...**

Garantiert ernst...

meinen wir allerdings auch heute wieder den Aufruf, uns all Eure SELBSTGEMACHTEN Zeichnungen, Comiestrips, Computergrafiken etc. zukommen zu lassen. Geradezu unsagbar ernst ist es uns dabei übrigens mit dem Hinweis, daß Eure Kunstwerke unbedingt SELBSTGESTRICKT sein müssen, um des Abdrucks für würdig befunden zu werden! Und weil ja alle guten Ernste drei sind, verraten wir Euch allen Ernstes mal wieder die Adresse für Eure Ernst...äh, Einsendungen:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

2.0 MB ohne Uhr erweitert den Amiga 500 auf max. 2.5 MB	222,- DM
2.0 MB mit Uhr	242,- DM
512 KB ohne Uhr erweitert den Amiga 500 auf 1.0 MB	49,- DM
512 KB mit Uhr	69,- DM

1.0 MB erweitert den Amiga 500 plus auf 2.0 MB Chip-Mem	139,- DM
2.0 MB erweitert die externe Festplatte A590 auf 2.0 MB	198,- DM

Hardware Design Udo Neuroth
 Essener Str. 4 4250 Bottrop
 Telefon : 0 20 41 / 2 04 24
 Telefax : 0 20 41 / 2 57 36

**COMPUTER
E. GLÜCKS**
 4100 DUISBURG 1 ZUM LITH 73
 TEL: 02 03 - 77 12 01 FAX: 02 03 - 77 13 84

AMIGA
 PC

CDTV
 GAME GEAR

AMIGA 500 Speichererweiterung	67,-
512 KB, Uhr, Akku, abschaltbar, 1 Jahr Garantie	
Amiga 3.5" externes Laufwerk	139,-
abschaltb., Bus durchg., 1 Jahr Garantie	
wie oben + Trackdisplay	179,-
A500 2-MB Speichererw.	349,-
2 MB bestückt	
A2000 2-MB Speichererw.	329,-
2 MB bestückt	
A500 PLUS Speichererw.	149,-
auf 7MB ChipRAM	
MAUS GI-600C AMIGA optomech.	59,-
1 Jahr Garantie	
MAUS GI-6000 AMIGA volloptisch	99,-
1 Jahr Garantie	
Inferenz Trackball AMIGA	145,-
1 Jahr Garantie	
JS-105-M1 Handschoner AMIGA	429,-
105mm Scart, <400dpi, <4.4 <64 Graust.	
1 Jahr Garantie	
AMIGA 500 Plus	829,-
AMIGA 2000 Plus	1349,-
CDTV	1298,-
Monitor 10845	409,-
Monitor 1085	529,-
CDTV-Tastatur schwarz	189,-
Drucker Fujitsu DL 900.....699,-	DL 1100 Color... 799,-

Software	AMIGA	SOFTWARE	PC
Manpower From One Grand Prix	74.96	Bandwidth Manager V2	74.96
Business Manager Plus	74.96	Wing Commander 2	89.96
Wall Gird	59.96	Police Quest 2	89.96
Heart of China	74.96	Heart of China	89.96
Black Gold	67.46	Black Gold	74.96

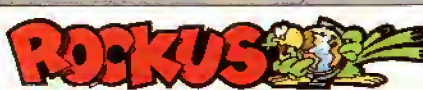
Fordern Sie unseren Gesamt-katalog an...

Händleranfragen erwünscht!

Autorisierter

"GOLDEN IMAGE"

Distributor



*A500		*A2000	
2 MB RAM (auf 2.5 MB) ab	DM 220,-	8 MB RAM (2 MB best.) ab	DM 440,-
512 KB RAM (auf 1 MB) ab	DM 59,-	52 MB HD ab	DM 887,-
8 MB Extern (1MB best.) ab	DM 349,-	Turbo-Card 2500 ab	DM 1359,-
20MB HD + RAMOPTION ab	DM 747,-		

* ZUBEHÖR		
Klick 2.0 Update (inkl. Disk+Handbuch)		DM 220,-
Klick 1.3 Update (A500+)		DM 99,-
Klick-ROM 2 (Umschaltplatte 2fach)		DM 35,-
Klick-ROM 3 (Umschaltplatte 3fach)		DM 49,-
3,5" Laufwerk Extern		DM 135,-

IRRTÜMER VORBEHALTEN • INFO ANFORDERN
WALDBURGSTR. 1-3 • 4836 HERZEBROCK • TEL.: 05245/18789

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)
Chef-Redakteur
Michael Labiner
Leitender Redakteur
Oskar Dzierynski
Redaktion
Peter Braun (pb)
Brigitte Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rd)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Pankowar (wp)
Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Ludie Böhner
Manfred Kleimann
Mannuel Semino
Redaktionsassistent
Uschi Freckmann
Art Director
Oliver Wunderlich
Layout
Werner Regnet
Fotografie
Oskar Dzierynski
Richard Löwenstein
Comic
Werner Regnet
Ingo Stein
Oliver Wunderlich
Titel
Robert Klusko
Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel: 04231/88578
Fax: 04231/88769
Anzeigenverwaltung
Regine Nollman
Tel: 089/4605822
Produktionsleitung
Hilma Labiner
Satz
Satzstudio „Süd-West“ GmbH,
8033 Planegg
Reproduktion
Profil-Studio
3000 München 82
Druck u. Gesamtanstellung
Druckerei Gersmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-land (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOCKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Aktuelle Auflage dieser Ausgabe
142.000 Stück

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,-
Ausland: DM 75,-
Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgrosamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauschriften werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einreichung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Jocker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung, ohne Angabe von Gründen, zu kürzen oder nach eigenem Ermessen zu verändern.

Urheberrecht
Alle in AMIGA JOCKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner
Uniere Parkstraße 67, D-8013 Haas
Tel. Verlag: (089) 463700
Tel. Redaktion: (089) 463823
Telefax: (089) 4604977



IN/OUT 2

LESERMEINUNGEN

Im Februar haben wir unsere In/Out-Liste rund um den Amiga präsentiert und nach Euren persönlichen „Tops und Flops 92“ gefragt. Und weil es erstens was zu gewinnen gab und Ihr zweitens ohnehin immer alles besser wißt, hagelte es Zuschriften – hier eine Auswahl der originellsten Beiträge.

Die Dauerbrenner

Amiga
Amiga Joker
Demos
Festplatte
Modem

Atari ST
Konkurrenz
Raubkopien
Nur ein Laufwerk
Akustikkoppler

Die Individualisten

„Freundin“
Coin Op
Hulk Hogan
Seitenhiebe
Strip Poker

Freundin
Kleingeld
Undertaker
Seitendiebe
Der Papst

Die Techniker

1 MB
Bugs
CD-ROM
Turboboards
Polygongrafik

512 K
Viren
CDTV
Freezer
Vektorgrafik

Die Anspruchsvollen

Deutsche Texte
Gute Games
Joker Galerie
Laserdrucker
Optische Maus

Englische Texte
Miese Games
Louvre
9-Nadler
Blinde Ratte

Die Lästermäuler

Daisy
Hülsbeck
Kicker Cup
Solarenergie
Winterschlußverkauf

Bart Simpson
Mozart
Hallenfußball
Stromausfall
Preiserhöhung

Die Ausgeflipten

Bentley
Filmriß
Vorrabung
Totgesagte
Zahnpasta

Buggy
Tetris
Keine Ahnung
Killer-Quassler
Corega Tabs

Die Denksfaulen

Elvira 2
Joker 4/92
Populous 2
Robocop 3
Workbench 1.3

Elvira
Joker 4/91
Populous
Robocop 2
Workbench 1.2

Die Konsumrauschigen

Antestmöglichkeit
Flotter Versand
Joker Shop
Kleinanzeigen
Sonderangebote

Katze im Sack
Lahmer Versand
Werbung
Mogelpackungen
Empfohlene Preise

Die Verspielten

Apidya
Endsequenzen
Game Gear
Grafikadventures
Paßwörter

Pac Man
Endlosschleifen
Game Boy
Textadventures
Neubeginn

Keine Ahnung...

...warum, aber wir wollen uns an dieser Stelle bei allen bedanken, die mitgemacht haben. Sorry, daß wir aus Platzgründen nicht die Namen zu den einzelnen Beiträgen abdrucken konnten, aber Ihr werdet ja wohl Euren eigenen Blödsinn wiedererkennen. Falls es Euch also gefallen hat – nächstes Jahr um die gleiche Zeit gibt's neue In/Out-Listen. Falls Ihr hingegen meint, das wäre doch alles Stuß – selber schuld, was habt Ihr uns auch Eure Geistesblitze vorenthalten?

Abandoned Places, Anlg. dt.	74,50
Advantage Tennis, deutsch	52,50
Agony, deutsch	64,-
Airbus A320, kpl. deutsch	99,-
Akamarz, Anleitung deutsch	99,-
Amberstar, komplett deutsch	79,50
AMOS - Game Creator, inkl. Runtime	105,-
AMOS - Compiler	69,-
AMOS 3.0	67,50
Another World, Anleitung deutsch	64,-
Apolda, deutsche Anleitung	64,-
Award Winners, Anleitung deutsch	64,-
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Brigs of Prey, Handb. dt.	79,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	64,-
Black Seed, deutsch	74,50
Bundesliga Manager professional	74,50
Caselles, deutsches Handbuch	71,50
Celtic Legends, Anleitung deutsch	74,50
Conqueror, deutsch	74,50
Conquest of the Longbow, Handb. dt.	74,50
Covant Action, komplett deutsch	79,50
Das schwarze Auge, kpl. deutsch	71,50
Elvira, kpl. deutsch, 1 MB	64,-
Eric, deutsch	74,50
Eye of the Beholder, 1 MB, kpl. dt.	74,50
Fate-Gates of Dawn, kpl. deutsch	74,50
F 15 Strike II, Handb. dt., 1 MB	74,50
Fight of the Titans, dt., Real	64,-
Goblins, deutsch	69,-
Grand Prix (Formel 1) Handb. dt.	79,50
Great Courts II, Anleitung deutsch	69,-
Hard of Crime, kpl. deutsch	74,50
Jimmy White's Snooker, Anlg. dt.	74,50
Kaiser, Comp. u. Bratspiel, kpl. dt.	99,-

Sim Ant DM 88,50

komplett deutsch +

Kathedrale, komplett deutsch	89,-
Larry II, komplett deutsch, 1 MB	74,50
Larry V, 1 MB, Handbuch deutsch	69,-
Indiana Jones (Graphic Adv.) kpl. dt.	74,50
Kpl. Gloves II, Anleitung deutsch	64,-
Kings Quest V, 1 MB, Handb. dt.	74,50
Knights of the Sky, Handb. deutsch	79,50
Landlord, Anleitung deutsch	64,-
Lemmings, Anleitung deutsch	64,-
Lemmings-Datadisk (100 Levels)	74,50
Loon, kpl. deutsch	75,-
Lotus Turbo Escape II, Anl. deutsch	64,-
Lord of the Rings, Anleitung dt.	74,50
MAO TV, komplett deutsch	75,-
Mil Tank Platoon, Handb. deutsch	69,-
Maniac Mansion, komplett deutsch	79,50
Master Golf, Handbuch deutsch	74,50
Monkey Island, kompl. deutsch	+ 85,-
Monkey Island II, komplett deutsch	69,-
Pacific Islands, kompl. deutsch	66,-
Prates, deutsches Handbuch	71,50
Populous II, deutsches Handbuch	74,50
Rainbow Tycoon, kpl. deutsch, 1 MB	71,50
Rebels, Anleitung deutsch	74,50
Red Baron, kompl. deutsch	69,-
Return of Medusa, kpl. deutsch	74,50
Rise of the Dragon, kompl. deutsch	74,50
Snowboarder, kompl. deutsch	79,50
Silent Service II, 1 MB, Anleitung dt.	+ 74,50
Sim Earth, komplett deutsch	74,50
SIMCITY u. Populous, Handb. deutsch	74,50
Space Quest III, kpl. deutsch	74,50
Space Quest IV, Handbuch dt.	79,50
Special Forces, Handbuch dt.	69,-
Space Shuttle, kompl. deutsch	69,-
Soul Crystal, kompl. deutsch	69,-
Starbyte Supersoccer, kpl. deutsch	64,-
Starflight II, Handbuch deutsch	64,-
Stinkfeet, Handbuch deutsch	75,-
Their first Mission, dt.	39,90
Tip Off Basketball, deutsch	64,-
Traders, Anleitung deutsch	69,-
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Wayne Gretzky II, Canada Cup	64,-
Wayne's Beamers, Handbuch dt.	74,50
Welchid, Anleitung deutsch	64,-
Westenrama, Anlg. dt. mit Video	64,-
Zak McKracken, kpl. deutsch	67,-
X-Copy II, prol. Vers. 5.2	79,-

+ bei Drucklegung noch nicht lieferbar
Änderungen vorbehalten

Vorkasse: DM 5,- Post-Nachnahme DM 8,-
UPS-Expresznachnahme DM 12,-

KAROSOFT

Postfach 404, 4010 Hilden
Telefon 0 21 03/4 20 88
oder 0161/221 70 07

Liste kostenlos!
(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf Nur Versand

POWERPLAY EISHOCKEY MANAGER DIEGO SOCCER MANAGER

Anno '92 ist Sport ja nun wirklich hochaktuell – so gesehen hat sich der Profi-Neuling Sayonara-Software für seine Manager durchaus den passenden Rahmen ausgesucht. Ob der Inhalt da wohl mithalten kann?

Powerplay

Eishockey Manager

Dieses Game füllt immerhin eine echte Marktlücke, denn für die strategischen Eishockey-Fans schaut es ja verhältnismäßig düster aus. Eher düster ist's leider auch um die Präsentation des Sayonara-Spielchens bestellt: Die schlichte Optik mit ihren schwarzweißen Digi-Shots und der traurigen Torschuß-Animation ist ohne weiteres auf PD-Niveau anzusiedeln, das „Stadionrauschen“ klingt eher wie

das Heulen des Windes in nordfriesischer Winternacht – von den anderthalb FX ganz zu schweigen. Darüberhinaus gehört das Programm ganz allgemein nicht gerade zu den Flottesten, obwohl man sich über Maus selbst nicht beschweren kann.

Aber da sind ja noch die inneren Werte! Und wenn gleich in punkto Training selbst das actionreiche „Face Off“ die Nase vorne hat, bietet Powerplay (für dessen Namen wir übrigens nix können!) in anderen Bereichen wie z.B. Finanzmanagement, Spieltransfer und vor allem Statistiken ausgedehnte Studier- und Betätigungsfelder. Das ist auch gut so, denn aus der dritten Division einer Art Weltliga (je 12 Vereine) in die erste aufzusteigen, erfordert schon ausgeklügelte

Strategien. Natürlich gehört dazu auch die Mannschaftsaufstellung (sehr realistisch in Blöcken) sowie die problemlosen Auswechslungen während der eigentlichen Spielsequenz. Fazit: Außen pfei, innen gar nicht mal sooo übel.

Diego Soccer

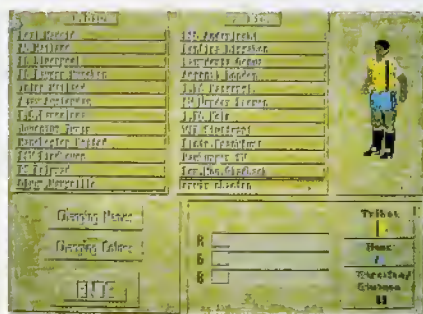
Manager

Tja, der zweite Sayonara-Manager bietet im wesentlichen dasselbe in Grün. Tatsächlich ist die Verwandtschaft der Games kaum zu übersehen, wenn gleich es auch Unterschiede gibt: Hier sind nur noch zwei Zwölfer-Weltligen im Geschäft, für ganz Faule gibt's sogar einen Autoplay-Modus, bei dem man nur noch zuschauen muß. Und schließlich spielt sich das Ringen um den runden Ball noch zäher als sein Puck-Pendant. Lediglich der auch hier sehr umfangreiche Statistik-Teil kann im Vergleich mit der starken Konkurrenz überzeugen.

Fazit: Als PD wär's ja in Ordnung, aber so flutschig Freund Diego leider eindeutig durch die Maschen des Tornetzes! (jn)



C'est la vie: Powerplay heißt ins Eis ...



Powerplay — Diego

Grafik:	22% – 22%
Sound:	20% – 21%
Handhabung:	51% – 41%
Spielidee:	67% – 29%
Dauerspaß:	52% – 26%
Preis/Leistung:	64% – 38%
Red. Urteil:	50% – 26%
Für Fortgeschrittene	
Preis: je ca. 49,- DM	
Hersteller: Sayonara Soft	
Genre: Simulation	

Spezialität: Powerplay bietet einen verunglückten Zweier-Modus, Diego braucht 1MB, beide sind komplett in deutsch und nur beim Hersteller zu haben.

... und Diego ins Gras!

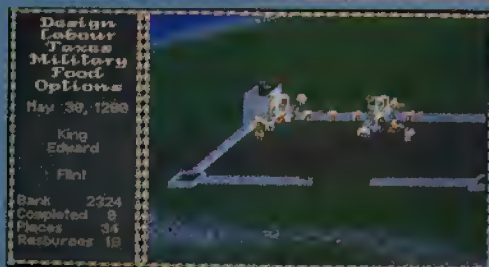
Bevor bei diesem mittelalterlichen Bausparer-Strategical der erste Maurer seine Kelle schwingt, sind ein paar grundsätzliche Entscheidungen fällig: Will man nur eine Burg bauen oder gleich derer acht? Soll der Schwierigkeitsgrad simpel, moderat, angemessen oder gar königlich sein? Bevorzugt der Bauherr als Szenario Mittelalter pur oder eine Fantasy-Welt? Anschließend muß noch ein Bauplatz ausgewählt und der Grundriß festgelegt werden, schon können wir den Betonmischer anwerfen.

Aber natürlich muß sich hier niemand selbst die Hände schmutzig machen, wofür hat man denn Menüs? Es existieren insgesamt sechs, wovon sich eines ausschließlich mit dem nötigen Arbeiterheer beschäftigt. Man kann z.B. Zimmerleute, Steinbrecher, Maurer, Fuhrleute, Schmiede oder universell verwendbare Tagelöhner einstellen. Weil die aber allesamt nicht umsonst arbeiten, gibt's ein weiteres Menü für die Steuererhebung. Darüberhinaus wollen die Jungs gelegentlich was zwischen die Kiemen, diesem Umstand trägt das Food-Menü Rechnung.

Ebenfalls nicht zu vernachlässigen ist der Einfluß, den die Witterung und vor allem heranströmende Feindeshorden auf den Baufortschritt haben ~ auch hier haben die Programmierer vorgesorgt und geben dem Spieler Bogenschützen und Infanteristen an die Hand, die zwar nur wenig gegen General Frost, umso mehr aber gegen die Kelten aus-

Castles

Als die PC-Version dieses Games erschien, behauptete ein englisches Magazin, sie wäre eine Kombination der besten Elemente aus „Sim City“, „Populous“ und „Railroad Tycoon“. Nun, die Amiga-Ausgabe scheint uns eher das genaue Gegenteil zu sein ...



richten können. Schließlich und endlich wären da noch das Options- und das Design-Menü; letzteres enthält die allesentscheidenden Turm-, Tor- und Wandbausteine.

Was sich bis jetzt recht vielversprechend anhört, erweist sich in der Baupraxis leider als ziemlich Langweiler. In der Hauptsache besteht so ein Digi-Schloß aus genau vier Bausteinen (Mauern,

Tore, runde und eckige Türme), die per Mausclick positioniert und dann von den Arbeitern „faktisch“ errichtet werden. Hin und wieder muß man einen Keltenangriff abwehren, damit aus dem Rohbau keine Bauruine wird, aber dieses Feature wird durch seine ständige Wiederholung auch nicht gerade interessanter. Dasselbe gilt für die gelegentlich hereinschneidenden Bittstel-

ler und Boten, die man im Multiple-Choice-Verfahren absteigt – und für die obligaten Volksaufstände wegen zu schmerzhaft angezogener Steuerschraube.

Etwas mittelalterlich sind hier aber nicht nur Szenario und Gameplay, auch die Präsentation paßt sich an. OK, bei der Begleitmusik muß das wohl so sein, aber bei der Grafik?! Die Baustelle sieht weder in der 3D- noch in der 2D-Ansicht nach irgendwas aus, zudem ruckelt das Scrolling im Schnecken tempo dahin. Sonderlich flott ist auch die Maus/Menü-Steuerung nicht, klappt aber ansonsten relativ reibungslos. Castles ist somit kein echter Flop, aber auch bestimmt kein Grund, den Bausparvertrag zu kündigen! (mm)



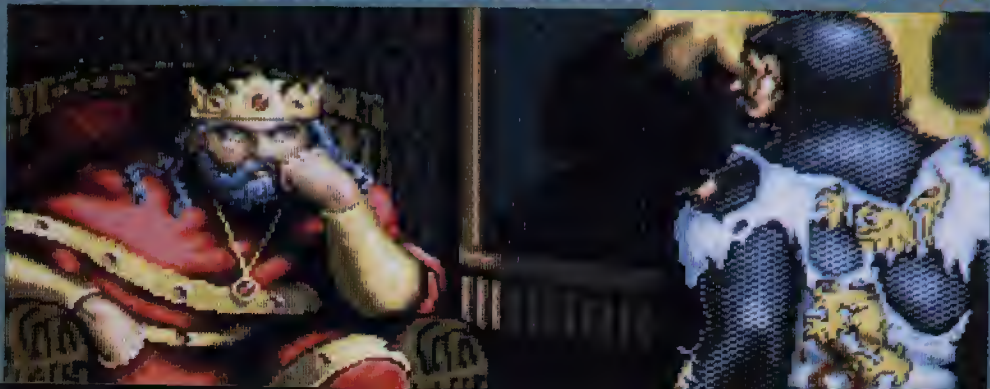
Castles

Grafik:	42%
Sound:	53%
Handhabung:	64%
Spieldiele:	58%
Dauerspaß:	53%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	53%

Variabel

Preis: ca. 89,- DM
 Hersteller: Interplay/Electronic Arts
 Genre: Strategie

Spezialität: Zwei Disks, Zweilaufwerk wird unterstützt. Codeabfrage aus der deutschen Anleitung.

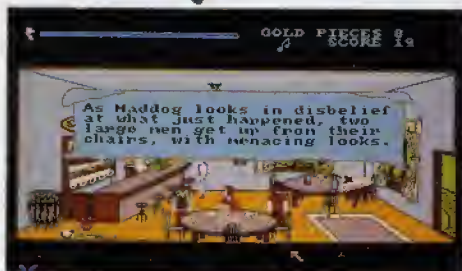


In den fernen USA, dem Land der unbegrenzten Adventure-Möglichkeiten, schickt sich eine kleinere Company an, es den Giganten Sierra und Lucasfilm gleichzutun. Ein weiter Weg, ein großes Ziel - werden teutonische Recken das neue Übersee-Abenteuer zu schätzen wissen?

The Adventures of Maddog Williams

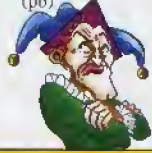
Wahrscheinlich nicht, und das mit gutem Grund. Bereits die konfuse Story läßt erahnen, daß das Game womöglich zu lange unterwegs war und nun an Reisekrankheit leidet: Ein Dämonenpriester hat den friedlichen König Serak umgepolt (nicht was Ihr jetzt denkt!), fortan terrorisiert er sein Fantasy-Reich mit Menschenopfern und ähnlichen Gemeinheiten. Ein gewisser

cher harmlosen Auseinandersetzungen, bei denen sich Maddog mit dem Schwert oder anderen Waffen zur Wehr setzen muß, während ein Energiebalken seine momentane Befindlichkeit kundtut. Aber auch friedliche Kommunikation mit den zahlreichen Bewohnern des Königreichs steht an, hier ist der Spieler auf seine Fantasie und Englischkenntnisse angewiesen; Hilfestellung



Bisher klingt das zwar alles wenig originell, aber auch nicht richtig schlecht. Bloß die technische Ausführung, oweh! So nimmt die Grafik zwar gut zwei Drittel des Screens ein, ist aber ebenso farb- wie detailarm und macht überhaupt einen recht antiquierten Eindruck. Auch der Schlummer-Sound gehört mehr zur Kategorie „Motivationskiller“, als daß er rechte Abenteuer-Stimmung aufkommen ließe, ist aber immerhin abschaltbar. Weitaus ärgerlicher ist das ständige Nachladen von Diskette, sobald der Held ins nächste Bild läuft. Wer weder Festplatte noch Zweitlaufwerk besitzt, sollte also zumindest etwas für häufige Kaffeepausen übrig haben!

rückte Hund“ ist mehr ein alter, zäher Hund. Den Programmierern seien ein paar Nachhilfestunden bei ihren amerikanischen Kollegen dringend ans Herz gelegt - immerhin drohen sie uns durch den Untertitel „Volume 1“ weitere Adventures gleicher Machart an. Aber wir lassen uns nicht einschüchtern: Es gibt viel zu tun, legen wir's vorerst weg (pb)



Robert Thaylor schnappt sich daher den König, sperrt ihn ein und übernimmt die Macht in Duridian. Thaylor wiederum verschwindet eines Tages ebenso von der Bildfläche wie seine hübsche Tochter Leoria. Angeblich ist der zwischenzeitlich flüchtige Ex-Monarch darin verwickelt, aber nix Genaueres weiß man nicht. Also macht sich der Erfinder Maddog Williams auf, um die beiden Kidnapping-Opfer zu befreien und gegebenenfalls den fiesigen König unschädlich zu machen. Am Screen entwickelt sich das verwickelte Drama ganz im Stil der frühen Sierras: Der Held wird über die Cursorstasten oder den Joystick gesteuert, seine Befehle empfängt er via Tastatur. Hin und wieder kommt es zu

vom Programm darf man nicht erwarten. Was man hingegen erwarten darf, ist so das Übliche: Hier einen Gegenstand aufklauben, ihn dort einsetzen, und sich gegen bare Münze bessere Ausrüstung zusammenkaufen. Damit man unterwegs nicht verlorengelht, liegt eine Landkarte bei.

Mit einem Wort, der „ver-



The Adventures of Maddog Williams

Grafik:	48%
Sound:	29%
Handhabung:	41%
Spielidee:	52%
Dauerspaf:	46%
Red. Urteil:	44%

Varibel
Preis: noch offen
Hersteller: Iliad/Game
Crafters
Genre: Abenteuer

Spezialität: 5 Disks, Handbuchabfrage. Es gibt drei Schwierigkeitsgrade, Spielstände sind natürlich speicherbar.

Wir bringen Ihren Drucker auf Touren!

STEFAN OSSOWSKI'S
Schatztruhe präsentiert

PPrint-DTP
deutsch

159



AMIGA

Original-Handbuch DM 99,00

159 PPrint-DTP

ISBN 3 96084 159-9

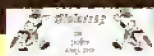
»PPrint-DTP« ist ein Programm zur Erzeugung von Drucksachen im Heimbereich, für Sportvereine oder private und gewerbliche Zwecke. Mit PPrint-DTP in der Version 1.1 können Sie Texte beliebig mit Grafiken mischen und millimetergenau positionieren. Die maximale Größe der zu erstellenden Werke beträgt 1024 x 1024 Punkte bei einer Druckgröße von bis zu 1m x 1m. Auf dem Bildschirm werden 16 bzw. 32 Farben gleichzeitig dargestellt und die Benutzeroberfläche kann im Lorens-, Hires- und Interlace-Modus laufen. PPrint-DTP arbeitet nach dem WYSIWIG-Prinzip, ist vollkommen mausgesteuert und multitaskingfähig. Einen Grafikeditor zur Bildbearbeitung finden Sie innerhalb des Programmes ebenso, wie Funktionen zur Anpassung von Farbpaletten. Selbstverständlich können Sie IFF-ILBM-Grafiken verarbeiten und in Ihre Druckwerke einbinden. Im Lieferumfang sind 4 Disketten mit Kleingrafiken enthalten. PPrint-DTP kostet mit deutschem Handbuch und insgesamt 5 Disketten nur

DM 99,-

Erweiterungen

Stefan Ossowski's Schatztruhe
Gesellschaft für Software mbH
Veronikastraße 33 · W-4300 Essen 1

Tel. (02 01) 78 87 78
FAX (02 01) 79 84 47



P01 DM 40,-
5 Zusatzdisketten
mit Kleingrafiken

P02 DM 70,-
10 Zusatzdisketten
mit Kleingrafiken

P03 DM 40,-
5 Zusatzdisketten
mit Zeichensätzen

Druckertreiber -
für den professionellen Ausdruck

P04 DM 89,-
Turbo Print II

P05 DM 169,-
Turbo Print Professional

P06 DM 29,80
Zeichensatz-Editor
für PPrint Deluxe

P07 DM 59,-
Update PPrint auf PPrint Deluxe
(Original-Diskette einsenden)



STEFAN OSSOWSKI'S
SCHATZTRUHE
PRÄSENTIERT

PPRINT De Luxe



Nr. 189

DEUTSCHE
AMIGA
VERSION

189 PPrint DeLuxe

ISBN 3-96084-189-0

»PPrint DeLuxe« ist die Profi-Version unseres beliebten Druckprogrammes »PPrint-DTP«. Ab sofort können Sie bis zu 50 Seiten gleichzeitig im Speicher bearbeiten, Vektorzeichen einsetzen, individuelle Füllmuster erstellen und dabei noch alle Daten der Normalversion weiterverarbeiten! Zahlreiche neue Grafikfunktionen und eine Rundungsoption zur Beseitigung des Treppeneffektes sind außerdem hinzugekommen. Im Lieferumfang sind vier Vektorzeichensätze für skalierbare Schriften und zahlreiche neue Kleingrafiken enthalten. PPrint DeLuxe setzt neue Maßstäbe im Bereich der semi-professionellen Druckprogramme und wird mit einem hervorragenden deutschen Handbuch ausgeliefert.

DM 149,-

Schicken Sie mir bitte folgende Programme

per ☐ V-Scheck DM 3,- (Ausland DM 6,-)
☐ Nachname DM 8,- (Ausland DM 25,-)

☐ PPrint-DTP ISBN 3-96084 159-9
☐ PPrint DeLuxe ISBN 3-96084-189-0
☐ P01 ☐ P02 ☐ P03 ☐ P04 ☐ P05 ☐ P06 ☐ P07

Name _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

PANZER BATTLES

Die Waben von Stalingrad

Die Freunde strategischer Bienenwabenkost dürfen aufatmen: Endlich hat ein Hersteller den allgemeinen Befehlsnotstand erkannt und den Nachschub wieder ins Rollen gebracht. Das Faszinierende dabei ist, daß es diesmal weder SSI noch ARC war!

Aber SSG, die „Strategic Studies Group“ aus Australien, heißt schließlich nicht umsonst so ähnlich wie die großen Strategie-Brüder – das ließ sich letztes Jahr bereits mit „Halls of Montezuma“ überprüfen, wo man acht historische Schlachten von und mit unseren amerikanischen Freunden nachspielen durfte. Zielstrebig nähern wir uns damit schon dem wesentlichen Unterschied zwischen Panzer Battles und besagtem Frühwerk der Känguruh-Strategen: Wir marschieren nach Rußland! Von Minsk, 1941, bis Korsun, 1944, reichen die sechs Szenarios, gespielt wird dabei in (maximal 99) Runden, wahlweise gegen einen Freund oder die Maschine. Und, wie könnte es anders sein, am Ende bekommt man eine Beurteilung in Form von Victory Points. Nicht viel Neues also hinter der Wolga, man jagt seine 60 Bataillone halt kreuz und quer über das lediglich gezeichnete Sechseck-Terrain, informiert sich per Pull-

down-Menüs über die aktuelle Lage und erteilt seine Befehle mittels zahlreicher Icons. Grafisch wird zumindest volle PAL-Auflösung geboten, außerdem ist ein Malprogramm enthalten, mit dem man sogar seine eigenen Karten und Icons zeichnen kann. Musik und Effekte sind unter aller Kanone, die Maussteuerung arbeitet ein klein wenig zäh. Alles in allem ist dieses Waben-Strategical zwar weder so spannend wie z.B. „Battle Isle“, noch annähernd so hübsch – aber wer sagt, daß ein Rußlandfeldzug hübsch sein muß? (mm)



Panzer Battles

Grafik:	37%
Sound:	12%
Handhabung:	57%
Spielidee:	53%
Dauerspaß:	57%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	55%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: SSG	
Genre: Strategie	

Spezialität: 1MB erforderlich, englische Anleitung, Zweitlaufwerk wird unterstützt.



BONANZA BROS.

Umsetzung gelungen – Spiel tot?



Gut geklaut ist halb gewonnen?

Segas Automaten-Vorbild dürften die wenigsten von Euch kennen, war es doch in kaum einer Spielhalle zu finden. Kein Wunder, das Teil ist schlicht und erregend langweilig. Und jetzt ratet mal, was die Konvertierer von U.S. Gold daraus gemacht haben...

Na, eine originalgetreue Umsetzung, was sonst? Daher dürfen auch wir uns jetzt mit der erschütternden Geschichte der Gänovenbrüder Muho & Robo beschäftigen, die gerade beschlossen haben, von nun an sauber zu bleiben. In dieser entscheidenden Situation bekommen die beiden einen etwas merkwürdigen Auftrag: Sie sollen den Sicherheitsdienst ihres Auftraggebers auf die Probe stellen, indem sie bei ihm einbrechen und bestimmte Gegenstände mitgehen lassen.

Gesagt, geklaut: Auf dem dreiteiligen Screen mustert eine Spieler auf dem unteren Streifen, der andere (falls vorhanden) auf dem oberen, dazwischen gibt's einen Übersichtsplan des jeweiligen Gebäudes, sprich Levels. Aussehen tut's ähnlich wie „Hudson Hawk“, vom Spielerischen her ist es ungefähr „Home Alone“ mit umgekehrten Voraussetzungen. Leider weist es auch die kombinierten Schwachpunkte dieser Games auf: Langweiliger Spielablauf und eine problematische

(Stück-) Steuerung, wobei vor allem das Überspringen von Hindernissen zur Qual werden kann!

Die knuddelige Comicgrafik ist sicher nett, der Düdelsound läßt sich abschalten, und die Masse an Features & Optionen ist beeindruckend (Zeitlimit, Bonuslevel, die Zahl der Leben ist einstellbar, tausenderlei Screenanzeigen), aber unterhaltsam sind die Brüder deswegen noch lange nicht. Merke: Was schon im Original kein Feuerwerk war, kann als Remake halt höchstens ein Knallfrosch werden. (od)



Bonanza Bros.

Grafik:	72%
Sound:	53%
Handhabung:	46%
Spielidee:	42%
Dauerspaß:	41%
Preis/Leistung:	46%
Red. Urteil:	42%
Variabel	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: U.S. Gold	
Genre: Action	

Spezialität: Deutsche Minimalanleitung und Poster.

NO BUDDIES LAND

Ein Schlag ins Wasser



Rette mich, wer kann!

Wie soll man nur den 8345sten Test eines Plattformspiels einleiten? Vielleicht, indem man schreibt, daß es die Newcomer von Expose gemacht haben? Nö, das hatten wir bereits bei ihrem „Son Shu Si“. Überhaupt gibt's hier recht wenig, das wir nicht schonmal hatten...

Das soll uns aber nicht davon abhalten, die Vorgesichte zum besten zu geben: Ein humoriger Magier hat sich einen feucht-fröhlichen Spaß erlaubt, seither regnet es tagen, tagaus, und das Land versinkt in den Fluten. Wer klettert jetzt hinauf in die Wolken, um den Fluch wieder rückgängig zu machen?

Wir haben uns bereit erklärt und sind durch die fünf vertikal scrollenden Landschaften gelaufen bzw. gehüpft. Die Erbsenpistole fest umklammert, haben wir Spinnen und Raupen in die Flucht geschlagen und herumliegende Hot-Dogs gegessen, damit sich nach Feindberührung unser Lebenssaft wieder regenerieren konnte. Wir haben brav alle Münzen aufgesammelt und sie im Shop gegen zeitweilige Unverwundbarkeit und bessere Waffen eingetauscht. Dabei haben wir uns andauernd gefragt, warum auch hier der ständig steigende Wasserpegel Trödler in die Tiefe reißt, wo wir das alles doch schon so oder

ähnlich in der „Killing Game Show“ und „Flood“ durchgemacht haben...

Dazumals gab's aber einen wohldosierten Schwierigkeitsgrad, hier gibt's gleich zu Beginn äußerst verzwickte Plattformen und Gegner, die immer im ungünstigsten Moment auftauchen. Man hat nur drei Leben und wird nach jedem Heldenod weit, weit nach hinten versetzt – wäre das Game nicht so eintönig, könnten wir es jedem Profi empfehlen. So aber bleibt trotz Bonbon-Grafik und niedlicher Musik nur ein Fazit: Mehr frustig als lustig! (tl)



No Buddies Land

Grafik: 63%
Sound: 69%
Handhabung: 61%
Spieldice: 42%
Dauerspaß: 46%
Preis/Leistung: 50%
Red. Urteil: 48%
Für Experten
Preis: ca. 89,- DM
Hersteller: Expose/Loricel
Genre: Geschicklichkeit

Spezialität: Keine Highscores, aber wenigstens 'ne Pausefunktion.

DER FLUCH DES DRACHEN

Nostalgisches Vergnügen

Lang, lang ist's her, da waren „Shanghai“ und Konsorten dick im Geschäft – heute ist das Genre so out wie man nur sein kann. Aber wer weiß, vielleicht ist es ja auch bloß höchste Zeit für eine neue Variante?

Zeit oder nicht, Mac Soft hat eine herausgebracht. Das heißt, von „neu“ kann eigentlich kaum die Rede sein, der verfluchte Drache hält sich regeltechnisch ziemlich eng ans mittlerweile klassische Vorbild. Es gilt also einmal mehr, ein Häuflein Spielsteine nach und nach paarweise wegzuklicken – wie gewohnt müssen die Klötze dazu identisch aussehen und vor allem freiliegen. Soweit also wirklich nichts Neues im Osten, auch daß der Solo-Grübler in aller Ruhe nachdenken darf, kennt man von vergleichbaren Asiaticals. Selbst der Wettkampfmodus mit Zeitdruck ist ein alter Bekannter, hier dürfen bis zu vier Spieler (jeweils abwechselnd) gegeneinander shanghaien. Aber jetzt kommt's: Wie wäre es mal mit einer Variante, wo lediglich die Symbole der beiden gerade angeklickten Spielsteine zu sehen sind, und man sich die restlichen merken muß? Oder probiert doch mal den Memory-Modus und versucht, die Steine der numerischen Reihenfolge nach wegzuklicken... Erstaunlich aber wahr – die-

ses Spiel bietet genug Abwechslung, um das alte Shanghai-Fieber wieder aufflackern zu lassen! Denn auch technisch gibt es wenig auszusetzen, die Maussteuerung funktioniert tadellos, allerlei Funktionen wie z.B. Zugrücknahme oder Zugvorschläge sind im Angebot, und es stehen vier verschiedene Grundaufstellungen und ebenso viele Steinsets zur Wahl. Da verzeiht man sogar die fehlende Musik und begnügt sich mit den dürftigen FX. (rl)



Der Fluch des Drachen

Grafik: 38%
Sound: 9%
Handhabung: 74%
Spieldice: 43%
Dauerspaß: 67%
Preis/Leistung: 65%
Red. Urteil: 62%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,- DM
Hersteller: Mac Soft
Genre: Strategie

Spezialität: Kick 2.0- und Festplattentauglich, Save-Option, kein Kopierschutz.



PSYBORG

Wenn's nach dem Willen von Loricel geht, dann heißt die Autobahn der Zukunft Vortex, hat bis zu zwanzig Spuren und verbindet ganze Planetensysteme miteinander. Geschwindigkeitsbegrenzungen gibt's aber keine...

Insgesamt 40 Gestirne verknüpft hier das intergalaktische Highway-Netz, auf allen halten sich diese Aliens versteckt. Die müssen natürlich eliminiert werden, deshalb sind wir ja überhaupt unterwegs. Im Unterschied zu unseren irdischen Schnellstraßen sind die Fahrbahnen nicht plan nebeneinander, sondern ringförmig angeordnet - sozusagen vieleckige Tunneln mit befahrbaren Seitenwänden. Leider befinden sich die Strecken in einem miserablen Zustand! Schlaglöcher verunzieren den Asphalt, Klebefelder erzwingen flotte Bremsmanöver, und noch dazu fehlen oft genug ganze Teilstücke, so daß ohne blitzschnellen Spur-

wechsel bzw. Sprungfelder oder Teleporter gar nichts mehr geht. Wer trotz aller Widrigkeiten ein Vortex-Ende erreicht, darf in einer kurzen Zwischensequenz miterleben, wie eins der bösen Aliens hops geht. Grundsätzlich ist Psyborg also ein Ableger von „S.T.U.N. Runner“, und gar kein übler: Das grimmige Zeitlimit zwingt zu ständi-

gem Bleißfuß, wer aber nicht vorausschauend rast, übersieht die Felder für Zusatzzeit und -leben oder gar die Shops, wo es nützlichen Kleinkram gibt. Das mit dem Rasen ist wörtlich gemeint, denn die (sehr simple) Vektorgrafik ist wirklich rasend schnell, dafür muß man ohne Musik und mit spärlichen FX auskommen. Im Gegensatz zu Domarks Ar-

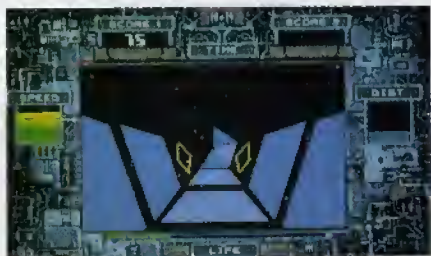
cade Umsetzung kann Loricels Version des Themas aber mit einer gelungenen Sticksteuerung aufwarten. Psyborg ist also durchaus für ein gelegentliches Adrenalinlöschchen gut. (rl)



Psyborg

Grafik:	44%
Sound:	36%
Handhabung:	72%
Spieldauer:	41%
Dauerspaß:	58%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	54%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Loricel	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Paßwörter zur Vortex-Anwahl. Highscores werden gespeichert.



Freie Fahrt für freie Alien-Läger!

Erinnert Ihr Euch: Vor zwei Jahren gab's schon mal ein Spiel mit genau demselben Titel. Ach, das war doch dieses witzige Comic-Adventure? Richtig, in der Action-Version ist die berühmte Zeichentrick-Sippe aber nur noch halb so lustig...

...kostet dafür aber auch nur die Hälfte! Insgesamt vier Abschnitte haben sich die Budget-Softler von Hi-Tec ausgedacht, in jedem darf man ein anderes Mitglied der berühmten SF-Family dirigieren. Den Anfang macht Vater George, der unternimmt seinen Arbeitsplatz verlassen will. Dazu muß er durch allerlei Räume laufen, mit dem Lift fahren und herumliegende Gegenstände auf sammeln, wobei es gefährlichen Maschinen, türkischen Bodenplatten etc. auszuweichen gilt. Ist das geschafft, darf man in einer kurzen Zwischensequenz mit dem Jetcar durch die Stadt flitzen, um anschließend Jane Jetson beim Ein-



Vater George sucht den Spielspaß



fangen eines (Roboter-) Hundes zu assistieren. Dann kommt wieder eine Rennsequenz, danach ist Judy Jetson dran, die während eines Popkonzerts sechs Herzen auf sammeln muß. Das Schlußlicht bildet der kleine Elroy, er will aus seiner labyrinthartigen Schule ausbüchsen, nachdem der Hausmeister schon die meisten

Türen abgeschlossen hat. Okay, die Grafik ist für ein Budgetspiel ganz ordentlich, vor allem sehen die Sprites ihren Cartoon-Vorbildern sehr ähnlich. Sound (wahlweise Musik oder lahme FX) und Joysticksteuerung kann man auch so lassen, dafür halten sich die spielerischen Qualitäten dieses Actionadventures leider in engen

Grenzen. Da die (deutsche) Anleitung fast nichts erklärt, läuft man ziemlich planlos herum und klaubt halt sämtliche aufklappbaren Gegenstände auf. Das Aufregendste daran ist noch das Zeitlimit (C. Borgmeier)



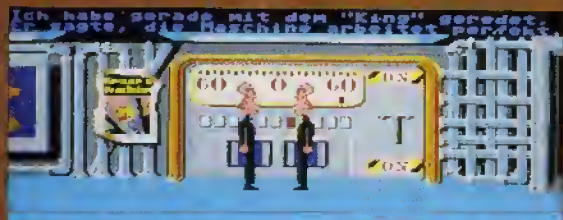
The Jetsons

Grafik:	70%
Sound:	52%
Handhabung:	64%
Spieldauer:	31%
Dauerspaß:	44%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	48%
Für Anfänger	
Preis: ca. 39,- DM	
Hersteller: Hi-Tec	
Genre: Geschicklichkeit	

Spezialität: Keine Highscoreliste, Poster in der Packung.

KLASSIKER ZAK MC. KRACKEN

Die Zweiten werden die Ersten sein: Nach diesem Motto wurde die haarsträubende Alien-Invasion als erstes Lucasfilm-Adventure für den Amiga umgesetzt, während auf den übrigen Systemen längst das nicht minder witzige „Maniac Mansion“ erschienen war.



Die „übrigen Systeme“ hießen damals Apple II, C 64 und PC, wobei vor allem in Amerika der mittlerweile erschreckend seriös gewordene Apple-Rechner als Spielmaschine Nummer Eins fungierte. Als Zak McKracken 1988 zunächst für diese drei Computertypen erschien, hatte Lucasfilm Games also bereits eine neue Ära der Adventures eingeleitet: Wo man sich bisher umständlich mit der Tastatur und einem meist ebenso unverständlichen wie englischen Parser herumschlagen mußte, erstrahlte nun in hellem Glorienschein das voll menügesteuerte Eingabesystem der Mannen um den Star Wars Regisseur. Dabei war (und ist) der untere Teil des Screens für eine Liste mit den wichtigsten Verben und den Inventory-Gegenständen reserviert, die durch simples Anklicken ausgewählt werden – wie ungeheuer prak-

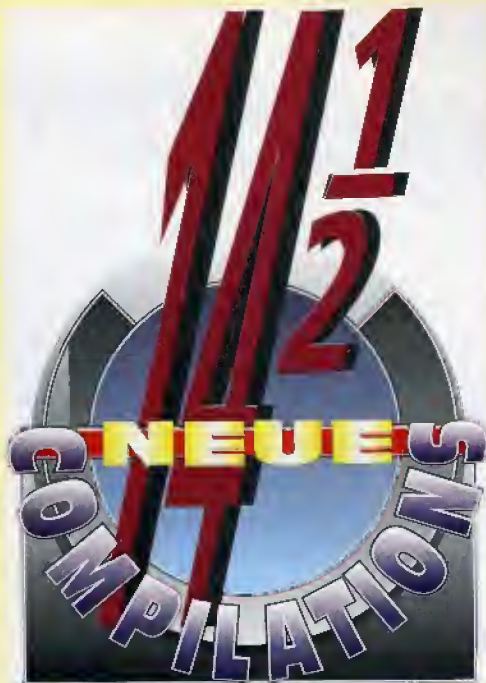
tisch! Kein Wunder, wenn heutzutage jedes zweite Abenteuerspiel mit Klick-Steuerung aufwarten kann, allen voran die Sierra- und Dynamix-Games. Natürlich war die revolutionär vereinfachte Handhabung beileibe nicht der einzige Grund, warum sich der zackige Zak einen Spitzenplatz im Zockerolymp sichern konnte. Dazu hat garantiert auch die herrlich schräge Handlung ihr Scherflein beigetragen: Zak McKracken ist Sensationsreporter, und zwar einer von der Sorte, die schon so viele Stories getürkt haben, daß ihnen endgültig niemand mehr glaubt (der Packung lag sogar ein Exemplar seiner obskuren Postille bei). Es kommt, wie es kommen muß, Zak stößt auf seine erste wirkliche Sensation – Aliens wollen die Menschheit versklaven, indem sie über das Telefonnetz Verdummungssignale aussenden! Natürlich

nimmt ihm kein Mensch diese Geschichte ab, weshalb er die Welt wohl oder übel im Alleingang retten muß. Vereinfacht wird seine Mission durch die auffällige „Tarnung“ der Außerirdischen, sie tragen nämlich allesamt Cowboyhüte mit Schschlitzen, Brillen, Schnauzbärte und riesige Fasnachtsnasen...

Trotz der aberwitzigen Gags und skurrilen Rätsel ist die Handlung in sich absolut logisch, die Denksportaufgaben lassen sich samt und sonders mit etwas Geduld und Spucke lösen. Daß die meisten dennoch sehr lange an dem Game zu knabbern hatten, liegt einfach an seinem enormen Umfang! Der Grafik wurde zwar bei der 1989 erfolgten Umsetzung auf den Amiga das Scrollen beigebracht, aber auch danach überzeugte sie mehr durch die optischen Gags als durch ihre technischen Qualitäten. Die Soundbegleitung konnte mit gut gemachten FX und kurzen Jingles aufwarten, Musik gab's leider keine. Nur die (Menü-) Steuerung war so gelungen, daß Lucasfilm sie praktisch unverändert für die Nachfolgespiele übernahm, sie ist im verspäteten Vorgänger „Maniac Mansion“ ebenso zu finden wie in „Monkey Island“ und der ganzen Indy-Saga. Tja, was jetzt noch aussteht, ist die CD-ROM-Version von Zak McKracken (für PC) sowie eine Umsetzung auf das CDTV. Wichtiger wäre uns aber, daß „Monkey Island 2“ und „Indy IV“ endlich den Weg auf die „Freundin“ finden! (mm)



Zeitspiegel: Gestern – Heute	
Grafik:	71% – 65%
Sound:	62% – 56%
Handhabung:	83% – 80%
Spieldie:	91% – 84%
Dauerspaß:	90% – 86%
Gesamteindruck:	87% – 81%
Für Fortgeschrittene	



So, zwei Monate sind rum - Zeit für die neuen Spielesammlungen. Hat da gerade jemand „schon wieder?!“ gemault? Was soll das denn bitte heißen? Ich meine, wo diesmal doch echte Highlights dabei sind! Wo wir sie diesmal doch wieder so hübsch alphabetisch geordnet haben! Wo es diesmal doch so eine herrlich krumme Zahl ist...

2 HOT 2 HANDLE

Der leicht verfremdete Titel von Oceans neuer Sammelbox klingt ja recht vielversprechend - ob man sich an den vier Spielchen wirklich die Pfoten verbrennt? Wohl kaum, denn für 89 Mäuse erhält man hier nur einen gut abgehangenen Querschnitt durch's Action-Repertoire: Golden Axe, Total Recall

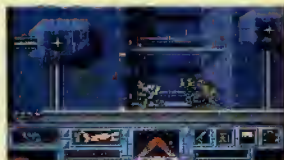
und Shadow Warriors sind grafisch recht ansprechende, aber spielerisch halt nur solide Horizontal-Kloppereien; mit Super Off Road liegt noch eine leidlich gute Raselei aus der Abteilung „Vogelperspektive“ in der Schachtel. Trotz deutscher Anleitung nun wirklich nix Besonderes.

5TH ANNIVERSARY

Zum fünften Firmengeburtstag schenkt Euch Rainbow Arts für 89,- DM eine Packung mit „10 Hits“, zwei für jedes Jahr. Das mit den Hits darf man aber nicht so wörtlich nehmen. Sicher, Rock'n'Roll war und ist ein tolles Geschicklichkeitspiel, und der Gauntlet-Clone Garrison gilt zu Recht als Klassiker. Aber Startrash (Geschicklichkeit), Denaris (Ballern), Jinks (Horizontal-

Breakout), Realm of the Trolls (Plattformen) und Spherical (Action-Tüftelei) sind dann nur noch guter Durchschnitt. Und von Bad Cat (Katzen-Olympiade), Danger Freak (Stunt-Action) und Graffiti Man (Sprüh-Action) reden wir besser erst gar nicht. Wäre da nicht das verlockende Preis/Leistungsverhältnis, könnte man sich dieses Geschenk schenken.

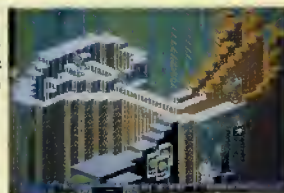
Erinnert total
an Arnie:
Total Recall



Ein Ninja
kommt selten
allein:
Shadow Warriors



Von Flummis
und Sternemüll:
Startrash



Bad Cat -
Olympia
für die Katz?



Der Baller-Knaller: X-Out



Turrican 2 - Turri forever!



Die Cinematique-Premiere: Future Wars



Prachtvoller Adventure-Spaß: Op. Stealth



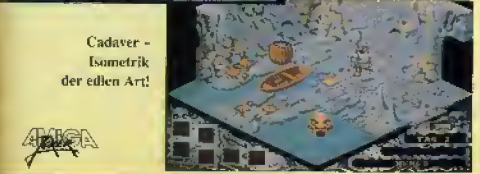
Grafik-Power von übermorgen: Space Ace



Ein Poppi für Pappi: Populous



Es darf wieder geschimpelt werden: Speedball 2



Cadaver - Isometrik der edlen Art!



ACTION PACK

Ohne Jubiläums-Brimborium geht's erheblich besser: Hinter dem Allerweltsittel verbirgt sich eine weitaus interessantere Sammlung von Rainbow Arts. Für 89,- DM erhält der Käufer zwar nur vier Games, dafür sind es diesmal wirklich durchwegs Hits! **Turrican 1 & 2** sowie **X-Out** sind jedem Baller-

Freak ein Begriff, und den Torschützenkönig **Kiek Off** braucht man Digi-Fußballern wohl auch nicht mehr groß vorzustellen. Ein Wahnsinns-Angebot für Neu-Amigianer, eine deutsche Anleitung gibt's oben-dreïn - so stellen wir uns eine Spitzen-Compilation vor!

ADVENTURE PACK

Der Preis bleibt gleich, nur der Inhalt wird immer weniger: Software 2000 legt für 89 Märker gar nur drei Games in die Schachtel, zwei davon lassen allerdings jedes Abenteuer-Herz höher schlagen. Gemeint sind **Future Wars** und **Operation Stealth**, die beiden Cinematique-Klassiker von Delphine Soft. Wer gerne knobelt und etwas für tolle

Präsentation übrig hat, wird begeistert sein! Nicht ganz so begeistert ist **Ooze**, der dritte im Bunde. Aber schlecht ist dieses Text/Grafik-Frühwerk der „Spirit of Adventure“-Macher um Guido Henkel ja nun auch wieder nicht - wenn man noch keines der drei Spiele besitzt, lohnt die Anschaffung auf jeden Fall.

AWARD WINNERS

Was mögen das wohl für Preisträger sein, die Empire da samt deutscher Anleitung für 84,- DM verhöckern will? Nicht die Schlechtesten: Die strategische Götterdämmerung mit **Populous** macht auch heute noch Laune, die Hektik-Tüftelei **Pipe Manta**

macht auch heute noch süchtig, und die Grafik-Orgie **Space Ace** ist auch heute noch ein Augenschmaus. Dazu gibt's **Kiek Off 2**, viel mehr kann man für den Preis nun wirklich nicht verlangen!

BITMAP BROTHERS COMPILATION

Kommen wir für einen Moment zurück zur Formel „3 für 89“, denn so hält es auch **Renegade** bei der Compilation-Premiere. In ihrer mit „Volume 1“ untertitelten Sammlung hat die Bitmap-Bruderschaft einmal **Speedball 2** versteckt, den Oberbrutalo unter den Brutalo-Sportspielen. Dann gibt's hier noch **Cadaver**, schlicht

und ergreifend das beste Action-Adventure in Iso-3D. Abgerundet wird die Sache durch den Baller-Oldy **Xenon**, der seinem weltberühmten Nachfolger keineswegs nachsteht. Summa summarum macht das zwei Joker-Hits und einen Klassiker, jedes Urteil unter „super“ verbietet sich daher von selbst!



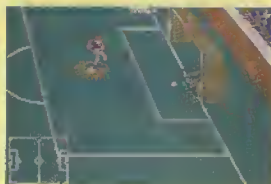
Schreibföhrföhrheit
für Grafik-Fans:
W.C. Boxing
Manager



CHAMPIONS

Auch bei Krisalis begnügt man sich mit drei Spielen, andererseits begnügt man sich hier auch mit bescheidenen 59,- DM. Das macht die Sammlung zum echten Sonderangebot für Sport-Fans: **Manchester United** ist eine der besten Computer-Dribbeleien überhaupt, vereint es doch Rasen-Action und Soccer-Management. Strategie pur ist beim **W.C. Boxing Manager** gefragt, der sich

grafisch weit über die Genre-Konkurrenz erhebt. Der schwächste Titel ist hier **Jahangir Khan Squash**, die erste Versöftung des schnellen Hallensports. Tja, und da selbst dieser „Schwächling“ im Joker-Test mit 74 freundlichen Prozenten abgeschnitten hat und es außerdem eine deutsche Anleitung gibt, hat die Sammlung ihren Namen durchaus verdient.



Der Soccer-Mix
Manchester United

LES STARS

In Frankreich hält man nicht sooo viel von Bescheidenheit, für vier Games will Loricel 99 Steine sehen. Schön und gut, die tüfteligen Geschicklichkeitstests sind allesamt nicht übel, reißen andererseits aber auch keinen vom Hocker. Angesagt ist zweimal Platten-Färben mit **Skweek** und dem Nachfolger **Super Skweek**, einmal Bäll-

chen-Hüpfen in **Bumpy** (hierzulande eher als „Pop Up“ bekannt) und schließlich eine hektische Wanderschaft im Stil von „Brat“ (mit indirekter Steuerung) durch's **Builderland**. Alles recht nett zu spielen und auch ganz adrett anzusehen, für einen knappen Huni könnte man aber mehr erwarten.

Schöne bunte Welt:
Super Skweek



MEGA BOX

Die Jungs von Rainbow Arts waren in jüngster Zeit wirklich fleißig, hier kommt ihre dritte Compilation des Tages. Aber obwohl keines der fünf Spiele wirklich mies ist, können sie trotz deutscher Anleitung den Preis von 99,- DM nicht hundertprozentig rechtfertigen. So ist **Oil Imperium** zwar eine ausgezeichnete Wirtschaftssimulation, aber halt wahrlich

nicht mehr taufisch, **Conquerer** ist frischer aber nicht so ausgezeichnet. Ähnliches gilt für das putzige Fantasy-Sportspektakel **Grand Monster Slam**, **Rock'n'Roll** (hatten wir schon) und die Steinerei **The Curse of Ra** – alles entweder arg betagt oder ziemlich mittelpfächtig. Na, immerhin viel Abwechslung für's Geld.



Der Wander-Knabe
im **Builderland**

Verfluchte Steine:
The Curse of Ra



MONSTER PACK VOL. 2

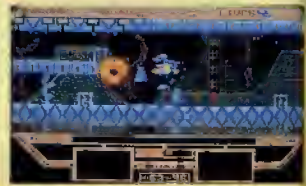
Schön anzusehen sind ja alle drei Spiele, die **Psygnosis** hier für 79,- DM vermarktet, so richtig schön zu spielen ist hingegen nur ei-

nes – nämlich **The Killing Game Show**. Die **Space-Opera Awesome** konnte hingegen nie so richtig überzeugen, und **Beast II** ist ohne



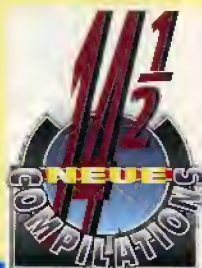
Da ist Musik drin:
Rock'n'Roll

Ein Robbi
läßt's kraehen:
The Killing Game Show





Biestig schwer:
Beast II



Liieeb:
Super Puffy's Saga



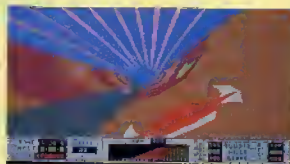
Männersport:
Panza Kick Boxing

Geteiltes Vergnügen,
doppeltes Vergnügen:
Tennis Cup



Hard Drivin' -
wirklich hard...

Zum Einschlafen:
S.T.U.N. Runner



Action mit
(Enter-) Itaken
und Ösen:
Skull & Crossbones

Cheat und Komplettlösung
wenig mehr als ein bein-
druckendes Grafik-Demo.
Auch wenn hier Action in
allen Farben und Formen

geboten wird, auch wenn der
Preis stimmt - das Monster
Pack fällt gegenüber der
Compilation-Konkurrenz
erkennbar ab.

SILVER GAMES

Was wäre ein Compilation-
Special ohne zumindest zwei
Sammlungen von UBI Soft?
Kaum vorstellbar, eben. Ihr
erster Streich kostet 89
Deutschmark, bietet eine
deutsche Anleitung und vier
passende Spielchen: **Master
Grand Prix** befriedigt so
halbwegs Renngefühle, im
übrigen gibt's recht anspre-

chende Joystick-Action. Am
besten gefällt davon **Rick
Dangerous**, aber auch **Super
Puffy's Saga** und **Twin
World** versprechen ein paar
unterhaltsame Stunden vor
dem Monitor. Nicht viel
Weltbewegendes dabei, aber
sonst hätte die Compilation
wohl auch „Gold Games“
heißen müssen...

SPORT'S BEST

Zugegeben, unter „best“
stellen wir uns etwas anderes
vor, schon überhaupt für
99,- DM. Man könnte es
aber auch schlechter treffen
als hier bei Loriciel, denn
Panza Kick Boxing ist
schließlich eine der überzeu-
gendsten Demonstrationen,
wie asiatischer Kampfsport
am Computer auszusehen
hat. Auch die Rackerschwin-

ger können mit dem options-
reichen Splitscreen-Match
Tennis Cup durchaus zufrie-
den sein, lediglich die Renn-
fahrer gucken in die Röhre -
Turbo Cup ist eine eher
peinliche Veranstaltung. Für
einen guten Puffi hätte die
Sache anders ausgesehen,
aber bei dem Preis reicht's
nur für's Mittelfeld.

SPORT GAMES HIT

Hier steht zwar Hit auf der
Box, wer sie aufmacht, findet
darin aber nur einen: **Great
Courts** bietet nach wie vor
Tennis vom Feinsten! Die drei
übrigen Schachtel-Insassen
sind dann nicht mehr so das
Gelbe, **Master Grand Prix**
zieht sich noch am besten aus
der Affaire, das nahezu un-
spielbare **Super Ski** und die

verunglückte Automaten-
umsetzung **Hard Drivin'**
(Autorennen mit Vektorgrafik
und unerträglicher Steuerung)
hätten hingegen lebenslange
Dunkelhaft verdient. Trotz deutscher
Anleitung sind die geforderten 89,-
DM in diesem Fall auf der
Bank besser aufgehoben als
bei UBI Soft.

TNT 2

Fünf Arcade-Umsetzungen
samt deutscher Anleitung
verspricht Domarks explosi-
ves Sonderangebot, darunter
allerdings zwei absolute

Rohrkipierer: Sowohl die
Wasser-Hatz **Hydra** als auch
die Vektor-Hatz **S.T.U.N.
Runner** zählen eindeutig zur
Schlammersoft! **Skull &**



Crossbones bietet gerade noch erträgliche Action für Joystick-Piraten. **Badlands** ist eines der besseren Vogelperspektive-Rennen, und **Hard Drivin' 2** konnte ja bekanntlich richtig gefallen (dabei hat just dieses Programm kein direktes Spielhallen-Vorbild...). Trotzdem halten wir diesen

Sprengstoff eher für einen Knallfrosch, und das, obwohl hier für 89,- DM auch mal der A500 Plus zum Zug kommt.

Das waren also unsere 14 vollwertigen Compilations, jetzt zur mit Spannung erwarteten „Halben“: Gemeint ist GBH, die neue Budget-Reihe von Gremlin. Hier

werden Oldies but Goodies in einer hübschen Mini-Box zum Preis von je 49,- DM neu aufgelegt, bisher sind bereits 10 Titel erhältlich. Darunter echte Hämmer wie bleistiftsweise „Super Cars“, „James Pond“ oder „Ultimate Golf“. Und das Beste: Alle Spiele laufen einwandfrei am A500 Plus! (ml)

TITEL	BEWERTUNG	ANZAHL DER SPIELE	PREIS	HERSTELLER	GENRE
2 HOT 2 HANDLE	MITTEL	4	89,-DM	OCEAN	ACTION/SPORT
5TH ANNIVERSARY	MITTEL	10	89,-DM	RAINBOW ARTS	MIXTUR
ACTION PACK	SUPER	4	89,-DM	RAINBOW ARTS	ACTION/SPORT
ADVENTURE PACK	GUT	3	89,-DM	SOFTWARE 2000	ADVENTURE
AWARD WINNERS	GUT	4	84,-DM	EMPIRE	MIXTUR
BITMAP BROTHERS COMP.	SUPER	3	89,-DM	RENEGADE	MIXTUR
CHAMPIONS	GUT	3	59,-DM	KRISALIS	SPORT
LES STARS	MITTEL	4	99,-DM	LORICIEL	GESCHICKLICHKEIT
MEGA BOX	MITTEL	5	99,-DM	RAINBOW ARTS	MIXTUR
MONSTER PACK VOL.2	SCHWACH	3	79,-DM	PSYGNOSIS	ACTION
SILVER GAMES	MITTEL	4	89,-DM	UBI SOFT	GESCHICKLICHKEIT/SPORT
SPORT'S BEST	MITTEL	3	99,-DM	LORICIEL	SPORT
SPORT GAMES HIT	SCHWACH	4	89,-DM	UBI SOFT	SPORT
TNT 2	SCHWACH	5	89,-DM	DOMARK	ARCADE

Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

MN-Hobby Soft

Amptgasse 3, 6940 Weinheim
Parkplatz am Museum
(ausgeschildert)
Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,
täglich Neuheiten,
ständig Sonderangebote.

Computerspiele

Module

Software zum Anfassen,
alle Systeme,
großer Parkplatz,
leicht zu finden.

Jetzt auch im
TOPWARE

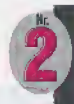
COMPUTER-CENTER
Leninallee 168
O-4020 Halle

Auf nach Halle

by Wolf Design



OASE



Briefkopf
Roulette
Banner Druck
Landkartengenerator
Geldspielautomat

Alle 2 Monate
mit neuer
Software!

Oder aber direkt erhältlich bei Depot:
Intasoft GmbH
Nohlstr. 76 - 4200 Oberhausen
Tel.: 0208/24035 Fax: 80 90 15
Vertriebsknoten bei Direktbestellung: Vulkane 4 - Mettmann 2.

Ab 25.3.92 bei Ihrem Zeitschriftenhändler!

Computerferien

Das Computercamp
im Schwarzwald

BASIC * GFA-BASIC

'C-Programmierung

Maschinensprache

Desktop-Video

Musik & Computer

IBM-komp. PC, AMIGA, ATARI ST,
Commodore C 64/K 128

AMERICAN SPORTS

Skaten, BMX, Bumerang, Baseball,
Surfen, Football, Mountain-Bike

Freizeit

EUROPA-PARK, Rodelbahn,
Rundflug, Kino und vieles mehr

Sofort kostenlos
Prospekt anfordern!

Computer World

EDV-Ausbildung & Computerferien

Lexerstraße 6

D-7800 Freiburg

Telefon (0761) 89 28 69

Telefax (0761) 89 28 84

BTX (0761) 89 28 91



LEINANZEIGEN

Suche Hardware

Suche PC-Engine Spiele wie z.B. Alien Crush, Parasolstars, sowie alles für CD. Dieter 089/8503831

Suche dringend ein Nullmodem-Kabel zur Verbindung zweier Amiga 500. Außerdem brauche ich das Spiel Conquestador. Nur mittwochs von 17.00 bis 18.00 unter 0913/602192 anrufen. Danke!

Stop! Suche gut erhaltene Powerplay Utility Freezer Modul. Zahle bis zu 50 DM! Tausche auch gegen Software. Tausche Amiga 991 und 1091 und Amigasoftware gegen Gameboy mit Spielen. Florian Schoel, Waldhofstr. 42, 8221 Nußdorf

Suche dringend defek. Philips Monitor CM8833 (Bildröhre muß in Ordnung sein). Saurbrücken und Umgebung. Rufen an unter: 0681/702170 (Frank)

Suche Speichererweiterung für Amiga! Muß aber billig sein! Auf 1 MB. höchstens 1,5 MB. Adresse: Kovaeciv Mario, Drosselweg 30, CH — 4528 Zuschwil oder unter der Nummer: 065 25 51 65 (Vorwahl CH)

Suche Festplatte für Amiga 500. Zahle bis 400 DM. Möglichst Raum Hannover. Rufen an: 0511/553928

Suche Amiga 500 (muß 100% OK sein!) für bis zu 400 DM. Wenn möglich mit TV-Modulator (50 DM). Tel.: 02203/21779, Stephan Hardt, Zypressenweg 8, 5000 Köln 90. Danke!

Suche dringend defekte Amiga 500/2000. Zahle gut. Tel.: 0717/28278

Suche Amiga, Speichererweiterung, Laufwerke, Disketten, Joysticks, X-Power-Cartridge etc. Nehme defekte und 100% funktionierende

Geräte an, Preis nach VB. Suche auch PC und C 64 Zubehör. Faire Preise. Kunt Brandenburg/Saudi Wiemer & Trachte. P.O. Box 5627, Riyadh 11432, Saudi Arabia

Achtung dringend! Suche Amiga 500, 100 % OK, VB 300 DM, Mit o. ohne Zub. Tel.: 06421/77207

Bin 13-jährig und suche nicht zu teuren Amiga 2000, gut erhalten. Ev. mit Software und Zubehör. Nathan Luthi, Aussendorferstr. 18, CH — 8052 Zürich, Tel.: 01/3027173

Suche für Atari 800 XE Floppy und Datasette und auch Programme usw. Schreibt an M. Rägheimer, Coburger Str. 13, O — 6110 Hildburghausen

Suche günstig Amiga 500 und Farbmonitor, möglichst Raum Thür. da kein Fahrzeug vorh. Thomas Koschminski, Kaefersburgerstr. 32, O — 5210 Arnstadt/Thür.

Armer Schüler aus Ostdeutschland sucht preiswerten Amiga 500. Kann nur wenig Geld ausgeben. Monty Hilpert, August-Bebel-Str. 11, O — 6576 Triebes, Tel.: Triebes 374

Suche billigen Farbmonitor u. Drucker für meinen A 500. Verk. F 18 Interceptor für 40 DM. Schreibt an: Mirko Kultz, A-Wyspochowicz, Str. 19, O — 3035 Magdeburg

Suche X-Power Prof. Cartridge. Biete 150 DM oder tausche gegen Lemmings u. 100 DM. Tausche Ben.Mun. Prof. gegen Mad TV. Schreibt an: C. Eberl, Banzel 17, 6573 Simmertal

Suche Festplatte 20 MB für Amiga 500 (kann bespielt sein). Suche auch Spiele: Nam. F 15 Strike Eagle, Monkey Island II, Elvira I u. II, Double Dragon III, Ralf Bohme. Tel.: 0211/434151, Fax: 0211/434152

Suche Amiga 500 mit Speichererweiterung (evtl. mit Farbmonitor). Angebote an Jens Schäfer, Kleiner Kamp 4, 3042 Munster. Tel.: 0519/24644

Suche für A 500 einen Farbmonitor

und Speichererweiterung auf 1 MB. Tel.: 05143/8421

Biete Hardware

Biete Amiga-Action-Replay II für 140 DM. 1/2 Jahr alt, so gut wie neu. Tel.: 05192/10115 Stefan Eckhardt

Verkaufe Atari Lynx mit California Games, Blue Lightning und Road Blasters & Netzteil. & Dialogkabel für nur 350 DM. Tel.: 95208/1677

Verkaufe Atari 520 ST mit 2 Laufwerken und Monochrom Monitor. Genius-Mouse liegt auch noch drauf! Preis VB! Tel.: 06172/26328

Amiga 500 neuw. 1/2 J. alt. Kpl. mit Stereo Farbmonitor, 1 MB RAM, 2. externes Laufwerk und über 100 Anwendersoftware und Spiele für VB 1500 DM. Marko Rappholz, Lumburgstr. 6, O — 3034 Magdeburg

Verkaufe Monitor 1084 für 400 DM und 1 Golden 2 MB RAM Box für 300 DM. Biete außerdem 1 Roland D 10 Midi Synthesizer & Midi-Software & Midi-Interface für 1800 DM. Call: 06431/44096 ab 18.30, Peter verlangen

Verkaufe Gameboy (Incl. Dialogkabel und Kopfhörer) mit Tetris, Fortress of Fear und Skate or Die für 200 DM. Tel.: 0221/122187, nur montags und donnerstags ab 17.15. Fragt nach Dino!

Amiga 500 & Monitor & 512 KB & 2,35 Laufwerk & Action Replay 2 m. 2 Monaten Garantie & 2 Joysticks & 13 Originale & Bücher & 17 Amiga Joker & 10 Disketten & Abdeckhaube & Diskettenbox. Tel.: 07154/21964 ab 13 Uhr

Verk. C64 mit Floppy, Drucker, S/W Fernseher, Datensetten, Laufwerk, 1 Joystick, 2 Diskettenboxen, 9 Datensetten und 48 Disketten für 550 DM. Rufen an: Tel.: 04105/76895 (fragt nach Christian)

Verkaufe C64 II, Neuzustand, 1984 Amiga Farbmonitor, Floppy 1541 II, 2 Transformer, Joystick u. 5 1/4

Software 700 DM. Gerd Hertel, Großbündstr. 30, 7590 Achern 13

Verkaufe Gameboy mit 5 Spielen: Kung Fu Master, Side Pocket, Tetris, Chase HQ, Pinball, Krophörer, Dialogkabel, Alles zusammen 300 DM. Tel.: 06109/33672 (Rene) ab 18 Uhr

Biete an! A 2000 mit Monitor, Maus, Textomat, Deluxe Paint III, 16 Originalspielen, PC XT Card (IBM kompatibel), 2 Joysticks, 50 Leerdiskets, Drucker: Star LC 10 Color. Tel.: 0878/1663, 2.000 DM

A 500 Power! Biete A 500 1 MB, Monitor, 2 LW, Drucker (Star LC 24-10), 2 Mouses, Gavris Joystick und ca. 60 Original Games (Schwerpunkt Simulationen) für schlappe 1.800 DM. Tel.: 0208/473443

Verkaufe Netzteil für A 500: 100% wegen Doppelschwendung! Preis n. VB. Contact unter: 0213346632 ab 18 Uhr. Remember: Das ganze Leben ist ein Quiz!

Verkaufe C 64 II & Floppy 1541 II, Disk Box und Joystick Quickshot 130 F für 400 DM. Tel.: 08821/78911 (Daniel Mendez)

Verkaufe A 500 1 MB RAM, TV-Modu., Joystick, Maus, Bücher (1 Jahr alt) u. Orig. Spiele, z.B. Battle Isl., Monkey Isl., Eye o.a. Beholder, Silent S. II usw. Preis VB. Tel.: 0202/6070481 (Jan)

Evolution 2000 für A 2000, Autoboot ab Kickstart 1.2 abschaltbar mit Inst. Software, mit SCSI Controller Kapazität 80 MB. Preis 450 DM. Tel.: 06677/8133 ab 16 Uhr

Verk. Amiga 500, 100 % OK mit 1 MB Speichererweiterung, 10 Orig. Spielen, TV Modulator, Abdeckhaube u. Zubehör für 1300 DM. Tel.: 06145/31668

Verkaufe Gameboy mit Gamegirl, Tetris, Tennis, Super Mario, Chessmaster, Turtles, Spiderman komplett für 235 DM. Tel.: 069/835162

Verkaufe preisgünstig eine neue Amiga 500 Tastatur. Wer Interesse hat, schreibt an Christoph Boschan,

Rhinower Str. 8, O — 1058 Berlin
oder ruft bei der Nummer Ota-Berlin
4480730 an und fragt nach Christoph

Verkaufte SCSI-Festplatte, 105MB 17
MIS Quantum für Amiga 500
(extern/Seitl.) VB 1050
DM. Tel.: 0451/281391

Verkaufte wegen Systemwechsel:
Amiga 500 & Erweiterung &
Monitor Philips & Games &
Literatur & viel Zubehör, 200 Disks
mit Software. 1350 DM. Nur 1
Jahr alt! 100 % OK.
Tel.: 0251/236143, nach Mark fragen

Verkaufte Amiga 500 & 1 MB
Speichererweiterung & Maus & 3
Bücher und 4 Supergames: Railroad
Tycoon, Bundesliga Manager Prof.,
Pirates und Player Manager. Alles
Originale. VB 950 DM. Tel.:
07243/78360 ab 17.00

Disk-Codierer (Hardware) f. alle
Amigas m. 2, 1F! LED, langes
Kabel, robust. 1a Qualität nur 50
DM per NN. Tel.: 0911/678728
(Mo-Do, 16-20 Uhr)

Verk. Amiga 500 (1 MB), Drucker
Star N 610 m. allen dazugeh.
Stecker, Super Textprog. & diverse
Spiele & Demos & Joystick &
Mouse usw. Alles für 800 DM. Ruft
an: 0911/445689. Am Tage:
0911/304411

Wer will aufrüstetsten A 500 mit
1 MB, Accu, Uhr, Joystick,
Software: Wordbench 1.3D, Basic
1.2, Extras 1.3, Appetizer, Textvrb.,
Grafik, Sound, Spiel. Alles 100 %
OK mit dt. Literatur. Pr.: 998 DM.
Tel.: 08679/5992

Superangebot! Brandneues CDTV
mit 3 Spielen zu verkaufen: Sim
City, Psycho-Killer, H. of
Baskerville. Top Zustand! 6 Monate
Garantie! Alles für nur 1200 DM!
Ruft heute noch an: 069/687238
(Kaya)

Verkaufte Amiga 1 MB, 20 Original
Spiele z.B. Turrican 2, Lotus 2,
NYW usw. (verkauft auch einzeln),
Maus, Kabel, Joystick. 8 Mon. alt.
VB 1350 DM. Tel.: 09923/1919,
Gregor

Verkaufte C 64 mit Floppy und mit
2 Joysticks, sowie 1 Diskettenbox,
1 Maus und 100 Disketten, Spiele
und Anwendungsprogramme für
nur 588 DM (komplett). Torsten
Hoffmann, Gartenstr. Nr. 5, 7320
Leisnig

Freezer! X-Power Professional
(incl. X-Copy Prn., Durchg. Bus,

Maussteuerung., Cheatmodus,
Monitor etc.) kaum benutzt. 100
% OK nur 200 DM. (neu 260 DM).
Angebot an: Veit Lutzenberger,
Fellerstr. 7, 8050 Freising
Verk. Amiga 500 & 1 MB & 1084S
Farbm., ext. 3,5 Laufw., Joystick,
Maus für VB 1100 DM bei Wegener
Jan, im Bahneck 28, 2090
Wissen/Luhe. Tel.: 04171/74577
ab 18 Uhr

Defektes A 500-Einbaulauferwerk
für 30 DM an Summler oder Bastler
zu verkaufen. A. Schmitz, Lange
Hecke 62, 4044 Kaarst. 1. Tel.:
02131/602962

Suche Software

Suche dringend Speedball 2 und
Panzer Kick Boxing. Zahle bis 30
DM. Angebote ab 17.00 Uhr.
0214/25370

Suche Future Wars: komplett in
Deutsch. Nur Original mit
Verpackung und Anleitung. Zahle
bis 50 DM. Tel.: 08433/252 von
15.00 bis 19.00 Uhr

Suche möglichst billig: Lotus 1,
Dino Wars, Indy 500, Beach Vol-
ley und Stunt Car Racer (Originale
mit Verpackung etc.). Außerdem
Teich ein-ein vier Spieler Adapter.
Tel.: Mo., Di., Do., 18. Uhr
0203/706694

Suche Karten für die ersten drei
Level von Eye of the Beholder. Bitte
schreib an: Malte Weber, Falkenried
84, 2000 Hamburg 20. Tel.:
(040)486564

Suche Anti-Lemming Demo von
der Fred Fish. Disk 490. Und sonst
noch gute Demos. Andreas Burg,
Baumweg 3, 5024 Pulheim 1

Suche das Spiel WWF Superstars
o. WCW Wrestling. Zahle gut!
02721/6727

Suche Cadaver und Their Finest
Hour. Tel.: 05361/68752

Wer verkauft das Spiel Skweek oder
Superskweek. Dringend gesucht.
Zahle bis 50 DM für intaktes
Originalspiel. Angebote an Manfred
Sasse, Tel.: 05021/14271

Suche folgende Originale für Amiga
500: Super Skweek, Rolling Romy,
Magic Serpent, Monster Business,
Road Land, Ice Runner, Ilona
Gottwald, Mozartstr. 3 a, 8051
Allershausen

Suche preiswert Originale: z.B. On
the Road, Life & Death, Bundesliga
Manager Prof., Winzer, Cash,
European Superleague, Railroad
Tycoon, Panza Kick Boxing, The
Simpsons, M 1 Tank Platoon,
deutsche Anleitung. Tel.:
0203/435750

Schüler sucht: Ski or Die, Eye of
the Beholder, Indy 3 und TV Sports
Basketball. Kann leider nicht mehr
als 10 DM pro Spiel zahlen. Wenn
möglich telefonisch bei Wagner
Thomas. 08727/1007, nach Thomas
fragen

Suche Amiga Rollenspiel Ultima 6,
7, Indiana 3, 4, Monkey 2, Fate,
Ultima 4, Might and Magic 2 & 3,
Wizardry 7, Mule, usw. Nur
Originale! Tausch möglich! Ingo
Kranz, Lilienhalstr. 11, 2870 Delm.
04221/23123

Suche dringend preiswertes
Schachspiel für Amiga 500.
Angebot an: S. Lehmann,
Senftenberger Str. 8, O — 8036
Dresden

Suche Pygnosis Games! Alte und
neue! Suche außerdem noch Lösung
von Dungeon Quest. Angebote und
Preisvorstellung bitte an: Stefan
Teich, Amorkamp 3, 4952 Porta
Westfalica

Suche dringend das Game West
Phaser (nur Original). Angebote
an: Torsten Kescr, Tel.: 07761/8777
(ab 18.00 Uhr)

Suche das Spiel Ghost & Goblins.
Biete 30 DM, wenn 100 % OK. Ruft
an 0228/334186 ab 19.00 Uhr

Suche jede Art von Amiga Soft.
Zahle gut! Thomas Maschmann,
Postfach 3025, 4900 Herford

Suche das Spiel Roadblasters für
meinen Amiga 500. Angebote unter
Tel.: 07324/3781 (ab 17 Uhr).
Achim Wiedmann, Breite Str. 71,
7922 Herbrechtingen-Bolheim

Wer verkauft seine Amiga Spiele
wie z.B. Battle of Britain oder
Shadow of the Beast 1, Angebote,
Listen und Preise an Jörg Koch,
Berlinerstr. 13, 3436 Hess-Lichtenau

Suche Amiga Originale.
Kaufe/tausche/verk. Suche u.a.
Super Monaco Grand Prix, Gods,
Magic Pockets, Paradiroid 90 u.a.
Habe Mega Lo Mania u.a. Maik
Humpert, Auf dem Meesch 38, 3
3040 Soltau 3. Tel.: 05191/12923

Suche Red Heat für meinen Amiga!
(Nur Original). Angebote an: Oliver
Schidlause, Schwaikheimstr.
15, 7057 Winnenden
Grand Prix Circuit dringend zu
kaufen gesucht! Auch wenn Ihr
andere Rennsimulationen zu
verkaufen habt, schreibt an: Daniel
Zschächner, Hauptstr. 41 a, O —
6710 Neustadt/Orca

Achtung! Schüler sucht für A 500:
Space Quest 1 — 4, Kings Quest
2 — 4, Larry 3, Police Quest 1,
Monkey Island, Hunter (Originale).
Kann pro Game bis 30 DM zahlen.
Bitte kompl. Deutsch und 100 %
OK. Per Nachnahme. Pierre Pasler,
Frankendorferstr. 68, 6556 Tanna

Suche Dungeon Master und Chaos
strikes back, beide kompl. dt. und
100 % OK. (Originale). Tel.:
02171/55597 (Georg)

Suche billige Software mit Disk.
Zahle bis 5 DM. Liste auf Disk an
Oto Wiesner, Czernakstr. 142/11,
A — 2000 Stockerau

Suche Original Carrier Command.
Zahle 25 DM oder tausche gegen
Last Ninja 2. Meldet Euch bei: Peter
Dietrich, Varnbüler Str. 6, 7294
Hemmingen

Suche gute Amiga Soft. Besonders
Rollenspiele, Sportsplele, Sierra
Adv. aber auch alles andere. Schickt
Eure Listen an: Harald Schulz,
Brießelstr. 40, 3575 Kirchhain 1

Suche folgende Originale: Winzer,
Bundesliga Manager Prof., Battle
Isle, Silent Service 2 billig zu kaufen.
Meldet Euch bei: Marco Hamann,
Birnstr. 8, O — 2000
Neubrandenburg

Wer hat ein Amiga-Herz für einen
Schüler aus Berlin Ost und verkauft
Software oder schenkt mir eines
seiner ausgesuchten Amiga Spiele?
Biete bis 10 DM. 100 % Antwort!
Angebote an: Thomas Lachmuth,
Oberspreestr. 61 c,
O — 1190 Berlin

Wer hat sein Original Faery Tale
durchgespielt und gründlich sat?
Ich kaufe es zu einem guten Preis!
Suche außerdem AJ 3590, Ruft an:
05293/1333

Suche folgende Amiga Originale:
E.H.Int. Soccer, Manchester U.
Europe, Player Manager. Zahle je
bis zu 30 DM oder tausche geg.
Oil Imp., Nuclear War, Fugger,
Footballmanag. II & Exp! Schreibt
an: Michael Eger, Alsenbornstr.

Biete Software

Kaufe alle Games von: Cinemaware, Lucasfilm sowie alle möglichen Adventures und Simulationen. Nur Original mit Verpackung und Anleitung. Zahle sehr gut. Wenn's geht in Deutsch. Marco Simmersbach. Am Mühlacker 5. 6302 Lich I

Habt Ihr zufällig Zack Mc Kracken, Turtles oder Ninja Warriors zu verschenken? Ja? Dann schreibt an Sebastian Tiddicke, Alte Str. 37, 4600 Dortmund!

Suche für meinen Amiga 500 gute Software (nur Originale!). Besonders: Kick Off II, Railroad Tycoon, Big Business usw. Schreibt bitte an: Oliver Gumann, Fernkollg. 17/1/10, 1100 Wien (oder Tel.: 0222/622397) Austria

Suche dringend Cruise for a Corpse!
Zahle 55 DM oder tausche gegen
Hard Drivin I und Stun Runner,
nur Original. Schreib an: Benjamin
Glocker, An der alten Kirche 136,
4400 Münster

Suche für Amiga dringend: New Zealand Story und Robocop! Zahlung! Nur Originale! 08734/5593 - Suche für Amiga 500 Originale: Ski or Die, Wrath of the Demons, Ghosts & Goblins, Ghouls & Ghosts. Biete dafür 60-70 DM mehr oder weniger. Also schreibt an: Christoph Klimek, Siedelmeisterweg 28 - 1000 Berlin 51

Wargamers aufgepaßt! Ich suche Typhoon of Steel, Bandits of the Ancient China, Breach 2, Harpoon Battle Sets 1-2-3-4, Balance of Power 1990 Edition u.a. (Nur Originale incl. Anleitungen) Zahle gut. Frank Tinschert, Dernburgstr. 27, 1000 Berlin 19

Suche jegliche Art von Software
auch PC u. Demos, Spiele: alles
an Breakoutvarianten, The Killing
Game Show, Swap, Think Cross,
Traders u.a. auch im Tausch. W.
Wiesner, PF 202, O — 7240
Grimma

Suche für Amiga Army Moves und
Starflight. Zahle gut. Mario Magazin.
Ennsgasse 5/38, 1020
Wien, Austria

Suche Rollenspiele! Champions
of Krynn, Death Knights of Krynn
etc. Melden bei 06109/61071
(Steffen)

Verk. Hägar für 40 DM, 100 % OK
oder tausche gegen andere neue
Games. Björn Schmidt, Dürerstr.
20, 4703 Bönien. Tel.: 02383/8158

Verkaufe Amiga-Games sowie
Game Boy mit Spielen, 3,5" HD.
Biete auch Swatch Chronos. Call:
02173/12250

Biete Software für den Amiga! Tel.: 05732/74111 (24 Std.) Nur telefonisch!

Amiga-PD von Privat. Liste gegen
1,70 DM Rückporto von Dieter
Ungerer, Wellenkampstr. 16, 8000
München 45

Verkaufe 100 % intakte Originale:
Elvira komplett dt., Lenning's, Their
finest hour zu je 40 DM. Nur per
Voranskasse. Matthias Eckl, Bergstr.
9, 8451 Hahnbach. Tel.: 09664/1624

Biete an: Wer braucht 600 Tips für
1 DM pro Stück. Ruf an:
08669/36271 (Peter)

Verkaufe Amiga Original Life & Death 45 DM. Lieferung per Nachnahme bei: Lars Trietzsch, Yacobsenstr. 47, O-1120 Berlin

Verk. Amiga Originale: Secr. of
Monk. Island 55 DM, B.A.T. 45
DM, Midwinter 45 DM, Their Finest
Hour 45 DM, ADS Destr. 40 DM,
Robocop 40 DM, The Hunt for Red
Oct. 40 DM — Dirmo Schulze.
Dahmestr. 55, O — 1183 Berlin.
Tel.: 030/6817140

Verkaufe Golden Axe (Original)
30 DM: Tausche auch gegen Ghouls
& Ghosts oder Ghosts & Goblins.
Benjamin Kniessel, 7300 Esslingen,
Tel.: 0711/329759

Originale: PGA Tour Golf, Legend of Faerghail je 50 DM, Player Manager, Emlyn Hughes Int. Soccer je 40 DM, Projectyle, Sub Battle, Hardball je 25 DM, komplet 190 DM. Tausch möglich; 0631/45162 (Klaus)

Verkaufe neueste Amiga Soft zu günstigen Preisen! Tausch auch möglich. Schreibt schnell an Markus Häusenberger, Florastr. 24, CH — 8953 Dietikon. (Schickt 1 Leerdisk für die Liste mit)

Verkaufe Orig. Amiga Games z.B. Chuck Rock, Football Manager, Indy III (Adv.) usw. oder tausche gegen F-15, Gods, Shadow Dancer.

Hägar oder Flight of the Intruder.
Peter Brielmayer, Hofstatt 10, 7770
Überlingen

Verkaufe das legendäre Spiel MIG
29 Fulcrum für den Atari ST
zum Sensationspreis von 75 DM.
Spiel in Top-Zustand! Sven
Bergmann, O — 6821 Leusch Nr.
5

Verk. orig. Cadaver & Save Disk
& Lösung & Pläne für 50 DM.
Tausche orig. Nitro, T. Out Run,
Sidewinder, Toki, Batman,
Swinchb.2, Brat oder verk. für je
30 DM. Tel.: 08195/372

Achtung: Verkäufe Amiga Originale zu Superpreisen, z.B. Interceptor 25 DM, Superman u. Fugger 35 DM, Football Manager 30 DM, oder tausche gegen Pirates, Rings of Medusa 1 u. II. Wer alles kauft, bezahlt nur 120 DM und kriegt die Amiga Disk 1 kostenlos dazu. Rufen doch mal an: Tel. 08638/67844 (Slavo) ab 18 Uhr oder schreib an Slavo Donytsch, Troppenacker 25b, 8264 Waldkraiburg

Verkaufe Originale per Vorratskasse:
Sindbad, Chrono Quest je 30 DM,
Ultima IV, Bards Tale I, II je 35
DM, Fish 20 DM, Quiwi 10 DM
und Textomat 45 DM. A. Braun,
Ripphanstr. 39, 5000 Köln 71. Tel.
0221/708337

Verkaufe die Spiele Fugger u. Inves.
(Originale). Preis VB. Heinz
Hansjosten, Reppertsweg 3, 6689
Merchweiler. Tel.: 06825/7736

Verkaufe über 40 Originalspiele
ab 4 DM (z.B. The Plague, Midnight
Resistance, Menace, Vaxine,
Licence to kill, etc.) Fast alle mit
Originalanleitung. Liste gegen
Rückporto (60 Pf) bei: H. Nauhaus,
Tivolistr. 11, 7800 Freiburg

Verkaufe und tausche PD-Soft
Andreas Moser, Kolpingstr. 12
8451 Ammerthal

Verkaufe Amiga Call Ver. 4.0 u
Deutsches Handbuch. Tel:
05521/3781

Originate: Kick Off 2 30 DM, Over
the Net 35 DM, Lost Patrol 35 DM
Betrayal 50 DM, 069/85416
(Robert)

Verkaufte Originale: M.U.D.S.: 40
DM und Loom 40 DM, Tel.
06150/4848 (erst nach 16.00
anrufen!) Kai Grieger/Zeit

Dringend! Biete Hard Drivin II, F

Groß Electronic
Hardware · Software · Zubehör

[illegible]

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?
Dann füllt Sie ihn aus an...
Wir haben viele weitere Spiele im Angebot!"

Duration: 5.25" 251	Four Pass	4.90
5.25" 251	100% P/W	12.10
3.15" 3000	100% Pass	3.90
3.15" 3000	100% Pass	11.90
Search error rate: 1.17E-8 at 100% accuracy		
For Lambda: Average 500 3.5% abnormal		159.00
Source: Bayes' Theorem P(x)		258.00
Source: Gen. PCNT 1st 10% 10% 2% 2% 2%		38.50
Source: Gen. PCNT 1st 10% 10% 2% 2% 2%		69.50
Source: Question 2 plus 10% 10% 2% 2% 2%		14.90
Competition: 100% STAR		
Source: 100% STAR		99.90
Question 123 (PCNT 1st)		21.90
Comp. 100% STAR (PCNT 1st)		99.90

Interne und Preisänderungen vorbehalten
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)
Auslandsversand:
(NN od. Vorkasse + 20 DM)
FORDERN SIE UNSERE
GESAMTPREISLISTE AN!
(Bsp. DM 8,- für Porto belegen!)

**Händler-Anfragen
erwünscht !!!**

Groß Electronic
Versandzentrale + Ladengeschäft
Gartenweg 4
D-8391 Röhrnbach
Telefon 08582/1599
Telefax 08582/8625

BRANDNEU Ab sofort bei Ihrem Zeitschriften händler



PROBEHEFT
gegen einen
20 DM Schein
anfordern bei:
Schatztruhe
Nohlstraße 76
W4200-Oberhausen



BootMenü
Poker
Professional
Kassettver-
waltung
Steuer Profi 91 jr.
BootMaster

29. Ret., X-Out, Moonwalker, Katakis, Danger Freak, Garrison & Volleyball Sim., Realm of the Trolls. Suche Inbruder, Birds of Prey, Turrican (Tausch möglich) M. Vogler, Str. d. Frohen Zukunft 9, O — 6518 Weida

Biete viele Spiele ab 25 DM. Spiele fast immer hohe Wertung in Joker, ASM od. P.P. U.a. M. I., Lemmings, WW-World, L.O.E. Verkäufe auch komplette Sammlungen (ca. 35 — 40 Games) an Meistbietenden. Ruft an 05242/46581 ab 17.00 Uhr. Marco

Verkaufe Monkey Island 45 DM und Toki. Tel.: 06196/71525 Thomas verlangen

Verkauf/tausche Originale: Baal, Jack Nicklaus Golf & Course Disk 01, Life & Death, Monkey Island, Sven Mückenheim, Otto-Haberland-Str. 63, 3426 Wieda, 05586/1359

Verkaufe Game Boy incl. Super Mario Land, Tetris und Game Light (Beleuchtung zum Aufstecken) für schlappe 165 DM. Schlacht zu, einmalige Gelegenheit! Ruft an oder schreibt an: Marco Seidler, Alte Jakobstr. 122, 1000 Berlin 61. Tel.: 030/251 1298

Verkaufe meinen Gameboy mit Tetris und 7 weiteren Spielen und Lightboy und Tragtasche für schlappe 360 Sfr (Kopfhörer sind leider nicht mehr vorhanden). Info bei: Stefan Weustein, Glämschstr. 51, CH — 8810 Horgen, Tel. 01/7253440

Tausche Software

Tausche Indiana Jones (Adv.) gegen Space Ace oder Operation Stealth. Ruft an unter: 089/648445 (Barbara)

Tausche oder verkaufe Original Amiga Century (40 DM), Shiftix (40 DM) und Ghostbusters II (50 DM). Bei Tausch werden Simulationen bevorzugt. Wer kaufen oder tauschen will, schreibt an: Sven Mayer, Moselstr. 46, 5591 Valwig

Stop! Tauschpartner für neue Games am A 500 gesucht! Tel. 06824/4433. Verkäufe: Power Play 12/90, 3-7/91, Kaufe JOKERs 1/91 — 7/91 Michael

Tausche Original Venus the Flytrap und Bloodwings & Datadisk gegen zwei Lucasfilmspiele Eurer Wahl. Bitte nur schriftlich antworten. Schreibt an Jens Wunderwald,

Aktienstr. 100, 4330 Mülheim a.d. Ruhr. Alles natürlich für Amiga. Außerdem bekommt ihr auch noch Eye of Horus dazu.

Tausche neueste Amiga Soft. Bin 100 % zuverl. Schickt Eure Listen an: Flying Shark, Postfach 9, A — 8614 St. Jakob, Österreich

Österreich: Tausche Original Amiga Spiele: Legend of Faerghall, Antares, Dragon Wars, The Hunt for Red October, Spell Bound. Tel.: 03173/2700 (Gottfried)

Tausche Operation Stealth gegen Monkey Island oder Elvira; Coin Op Hits II Compilation (5 Games) gegen Great Courts II; R-Type I gegen Xenon II. Nur Originale, 100% OK. Schraut an F. Brucker, Mühlegärten 6, 7631 Rust. Die Schnellsten erhalten eine Gratis-Leerdiskette!!

Tausche BAT gegen Western Games (natürlich Original). Interessenten melden sich bitte bei: Benny Birner, Theresienstr. 6, 8071 Großmehring. Tel.: 08407/548

Wer tauscht Originale wie Büsenfieber, Waterloo, Katakis oder Starblaze gegen Napoleon, Knights of the Sky oder Populous. Angebote an: Markus Gutte, Schrammstr. 44, O — 8800 Zittau

Tausche: Bundesliga Manager Prof., Antares, Return of Medusa, alles Orig. — Suche: Battle Isle, Wing Commander, Mega lo Mania. Tel.: 06441/51883

Tausche Turrican II, Ninja Remix, Maniac Mansion, Paranoia Complex und Tom & Jerry (Fast alle noch mit Verpackung und Anleitung) gegen Leisure Suit Larry I, Codename: Teeman, Police Quest, und Kings Quest IV. (Kings Quest IV muß nicht unbedingt sein). Schreibt an: Robert Elsel, Dornburgstr. 4, 1000 Berlin 19

Tausche Originale: Legend of Faerghall und Genghis Khan gegen Corporation, BAT oder Battle Command. Tel. 0221/701333, Bitte erst nach 15.00 Uhr (Serkan verlangen)

Tausche oder verkaufe Orig. Aces of the great War für mindestens 65 DM. Tausche gegen Mega lo Mania, Battle Isle, Lotus Turbo C. 2. D. Adhikary, Reppinghausstr. 7, 5277 Marienheide

Hallo Leute, suche Tauschpartner

für A 500 Habe jede Menge Games. Suche: Thunderrhawk u. The Simpsons. Schreibt an Dirk Buch, Hauptstr. 24, 5108 Mieschau oder Tel.: 02472/2295

Tausche Terminator 2, Nebulus 2, Neuwander, Had Nova, Gonsph, Monster Business (Original mit Verpackung!!) gegen: Beast I o. 2, Magic Pockets, Elf, Baby Joe, Blues Brothers. Je nach Interesse, Falk Jetzimböck, Adam-Müllerstr. 1, 6780 Pirmasens

Tausche Original Game Century gegen original Monkey Island, evtl. mit einer extra Prämie (mit deutscher Anleitung). Adrian Brysch, Fontainestr. 29, 4840 Rheda-Wiedenbrück

Stop! Biete: Kings Quest VI & Gesamtig. Suche: Eye of the Beholder, 08092/6378

Tausche Unreal gegen Indiana Jones oder andere Adventures, 06131/504615

Tausche Sim City oder Populous gegen Hill Street Blues. Habe auch noch Wintzer zum Tauschen. Tel.: 089/438825 (Chris)

Tausche Maupiti Island (dt.) gegen Monkey Island (dt.) Informationen unter: 005021/14271 (Mario)

Biete: Dungeon Quest 15 DM, Star Flight mit Tips 35 DM, Hill Street Blues 30 DM, Panza Kick Boxing 25 DM, pro Tennis 15 DM, Gladiators 10 DM, Bards Tale 120 DM. Tausche die Spiele gegen: Mega lo Mania, Dräbchen, Henning Gloystein, Am Mülenturm 16, 4000 Düsseldorf 31

Wer sagt mir die Lösung für Zuckernacken? Ich tausche sie gegen das Malprogramm Appetizer mit Handbuch (das Original). Sven Dreier, Einbecker Weg 15, 3416 Werra 1

Tausche Wrath of the Demons, Transworld, Kick Off und das Kindwortsprogramm gegen Lotus 2 und Final Fight. Bitte nur werktags von 13 bis 14 Uhr, 07123/31887, fragt nach Alexander

Tausche oder verkaufe Originale: Back to the Future 2, Rainbow Islands, Supercars, Baal, Menace. Bitte schreibt an: Florian Moser, Landstr. Hauptstr. 147/13, A — 1030 Wien

AMIGA Orig. Tausche Leg. of

Faergail, Drakkhen, Toki und Armada gegen James Pond, Loom, Elvira, Eye of the Beholder od. Spirit of Adventure. 2 gegen 1. Tel.: 06544/6536 (Peter)

Tausche mein Robin Hood gegen Iron Lord, Powermonger oder Railroad Tycoon. Zu Railroad T. zahle ich noch 20 DM dazu. Tel.: 06150/53444

Tausche: Kult, Powermonger, Bobo, Swords of Twilight, Speedball, Blood Money, Operation Neptun gegen: Larry-Trippe-Pack oder Larry 5. Schreibt an: D. Eisehold, M. Herrmann-Str. 24, O — 7034 Leipzig

Biete: Das Original Computerspiel Turrican I; suche: das Original Computerspiel Toki. Ruf mich an: 07232/6238

Tausche Originale: Monkey Island, Eye of the Beholder, Indy III Adv., Big Business und Power Monger. Tel.: 09721/186147 (tägl. ab 18 Uhr, Frank)

Suche Battlemech, Indi 500, Awesome; biete Elvira, Antares, M1 Tank Platoon, Geisha, bezahle auch. Tel.: 06021/97649 Lars verlangen

Brain is searching for hot PC-contacts all over the World. Write to Brain, P.O. Box 21, 8607 Kapfenberg, Austria. (Do not hesitate). Cool letters welcome! PC! PC! PC

Tausche je eins der folgenden Originalspiele mit Verpackung und Anleitung gegen Original Formula One Grand Prix, Lotus 1, Lotus 2, Super Cars 2, Team Suzuki, Super Monaco GP, Toyota Celica GT, Combo Racer, Frank Schürmann, Hindenburgstr. 7, 4986 Roedinghausen

Verkaufe Orig. Amiga Games: Legend of Faergail, Titano und Roulette Royal. Angebote bitte schriftlich an: Nico Maus, Fasanenstr. 1, 7500 Karlsruhe 1. PS: Tausche alle Games gegen Bundesliga Man. Prof.

Tausche Mean Streets, Thunderhawk, Chambers of Shaolin, The Second World gegen Monkey Island 1 und 2, Elvira 2, Loom, Die Kathedrale, Eye of the Beholder. Schreibt an: Marko Huebner, Untere Dorfstr. 7, O — 8808 Niederderwitz

verschieden

Fußballfans aufgepaßt. Suche alles von K. Augenthaler. Zahle auch. Tel.: 02134/36883 (Norbert)

Verkaufe alte Computerzeitschriften wie ASM usw. zu billigen Preisen. Liste gegen 60 Pf in Briefm. Antwort auf jeden Fall. Thorsten Heckeröth, Höhenweg 1 a, 4630 Bochum 5

Zu kaufen gesucht für Amiga 500: BTX-Anschluß mit Software, BTX-Modem (mit ZZF), Philips TV-Tuner AV 7300, Codes zu Sim City, Ancient- und Future-Cities, D. Schwarzer, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

Hilfe! Wer kann mir bei meinem Problem helfen? Wer kann mir das Codewort nennen, mit dem man in Basic programmieren kann. PS: Belohnung ist zu erwarten. Tel.: 02293/6831

Lösungen! Lucasfilm, Sierra, viele andere! Stück 5 DM. Rabatte bei Absprache! Tel.: 02191/668373 (Nicola)

Ihr braucht Cheats, Tips, Komplettlösungen, Karten usw.? Schreibt an: Andreas Moser, Klopingerstr. 12, 8451 Ammerthal

200 Cheats, Tips u. Tricks zu über 180 Spielen Z.B. Brut, Pang, Chuck Rock, Toki und viele mehr! Bei Alexander Just, Brückenstr. 11, 8780 Gerdöfen. Vorkasse 20 DM Schein o. per Nachnahme = 20 DM u. Nachnahmegebühren.

Suche Amiga Joker Heft 12/90. Zahle vollen Preis. Schreibt an: Markus Hauke, Herrmannstr. 6, O — 8500 Bischofswerda

Spielst Du gerne? Bist Du ein Freund von SF? Dann informiere Dich über Meteor 4! Schreibt an: Alexander Tapaß, Steinstr. 3, 4240 Emmerich

Verkaufe Amiga Joker Hefte: 12/89 bis 9/91 für je 6 DM !!! Goran Vujic, Pfeilst. 25, 4290 Bocholt

Public Domain-Club Schorndorf: MS-DOS und Amiga, Infos gegen RP bei: Jürgen Dietrich, Rehaldenweg 156, 7060 Schorndorf

Amiga Action Replay und alle ASM Hefte günstig abzugeben. Tel.: 06431/44715 (Dominique

verlangen)

Hallo Freaks, braucht Ihr Lösungen, Karten, Tips und Cheats? Schreibt an: Tobias Hill, Andechsestr. 8, 8451 Ammerthal

Verkaufe viele Zeitschriften: ASM, Amiga Magazin, Power Play, Amiga Special, PM, Cinema und mehr. Liste 1 DM RP: O. Hegel, Fischbekerstr. 32, 2153 Nien Wulmstorf

ASM und Power Play! Verkaufe! ASM: 3 — 6/91 und 11/90 (je 3 DM, gut erhalten), außerdem Sonderausgabe 7 (Secret Service) für 2 DM, Power Play (mit Power Tips, aber abgetrennt): 5/90, 7/90, 8/90, 12/90, 1/91, 2/91, 4 — 7/91 für je 2,50 DM. Außerdem ein Abenteuer zu DSA (Das Grabmal von Brig Lo) für 5 DM. Telefon: BRD 06427/2243, Alexander (am besten Donnerstag zwischen 15 und 17 Uhr) Alexander von Hedonström, Burgwaldstr. 19, 3553 Cölbe-Schönstadt

Deutsche Amiga Anleitungen. Biete über 50 Anleitungen von Hühler über Powermonger bis hin zu Gunship, Frank, Rückumschlag oder 1 DM in Briefmarken an: Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42, Suche Tauschpartner für Adventures und Rollenspiele.

Verkaufe Virenkillermodul für Amiga 500 35 DM. Tausche oder verkaufe Originale: M 1 Tank Platoon und Century. Außerdem noch Speichererweiterung auf 1 MB 70 DM incl. 1 Jahr Garantie. Tel.: 0221/5002

Suche Komplettlösung zu Island of Lost Hope und Larry 2. Zahle bis zu 10 DM. Bitte erst ab 15 Uhr anrufen. Tel.: 0208/471626

AMIGA JOKER Sonderheft Simulationen gesucht, da beim Verlag vergriffen. Helmut Krause, Berliner Str. 65, O — 5069 Erfurt

Verkaufe DSA-Abenteuer (je 10 DM) und Abenteuerkästen (je 25 DM). Alles in 1A Zustand. Habe mehr als 35 Abenteuer und 6 Kästen! Tel.: 09193/8781 (Wolfgang)

Softwareclub: Der internationale Simulations- und Strategiesoftwareclub sucht noch Mitglieder auf PC/Amiga/C64. Info bei: SSSC Int., c/o Boris Aschwarden, Reihühlerstr. 31, CH — 8610 Uster, Schweiz

SOFTPOWER Berlin

Top 10 AMIGA

Elvira II	89.-
Ultima VI	85.-
Conquestador	79.-
Aggyda	79.-
Space Quest IV	89.-
Formular One G.P.	85.-
Abandoned Places	79.-
Birds of Prey	89.-
Wolfchild	75.-
Populous II	79.-

Beste Lieferfähigkeit durch Berlins größtes Lager an AMIGA - Spielen wird garantiert!

Wartezimmer und Friseurberatung vorbehalten.

Top News!

Mad TV	85.-
Special Forces	89.-
Paragliding	79.-
Hot Rubber	79.-
Pinball Dreams	79.-

Mail Order!

Alle Preise inclusive Porto + Verpackung

NEU in BTX

Seit dem 15. Februar finden Sie uns auch in BTX unter: Softpower#

SOFTPOWER

Überall in Berlin! Rufen Sie uns an!

SOFTPOWER

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057
Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20
030 / 492 20 56

ABANDONED PLACES	89.-
AIRBUS 320	119.-
AMBERSTAR	89.-
ANOTHER WORLD	69.-
APIDYA	75.-
AWARD WINNERS	69.-
BATTLE ISLE	89.-
BIRDS OF PREY	78.-
BLACK CRYPT	89.-
BLACK GOLD	79.-
BUBBLE BOBBLE	25.-
BUG BOMBER	89.-
BUNDESL. MAN. PRO.	89.-
CELTIC LEGENDS	89.-
CONQUESTOR	79.-
EINMAL KANZLER SEIN	79.-
ELVIRA II	89.-
EYE OF THE BEHOLDER	89.-
F15 STRIKE EAGLE II	89.-
F16 COMBAT PILOT	29.-
F16 FALCON CDTV	119.-
FIRST SAMURAI	89.-
FLIGHT O.T. INTRUD.	99.-
FOOTBALL CRAZY	69.-
GRAND PRIX	89.-
HARLEQUIN	89.-
HARPOON 1.21	89.-
EDITOR 1.21	55.-
HOT RUBBER	69.-
JAMES POND	25.-
KICK OFF II	69.-
KNIGHTS O.T.SKY	89.-
LEIS, LARRY V	99.-
LEMMINGS	99.-
-DATA DISC	49.-
LETHAL XCESS	69.-
LOTUS ESPRIT 2	69.-
MAD TV	79.-
MEGABOX	89.-
MONSTERPACK 2	79.-
NO. 1 COMPILATION	69.-
ORC	69.-
PANZERBATTLES	69.-
PARALINDO	69.-
PGA GOLF PLUS	69.-
-PGA COURSE	45.-
PINBALL DREAMS	69.-
POPULOUS 2	89.-
POPULOUS EDITOR	45.-
POWERMONGER	79.-
-DATA DISC WWI	45.-
RAINBOW ISLAND	23.-
RAILROAD TYCOON	89.-
RED BARON	89.-
RETURN OF MEDUSA	99.-
ROBOCO 2	69.-
SEC.O.MONKEY ISL.	79.-
SEC.O.MONKEY ISL.2	69.-
SHADOWLANDS	89.-
SIM ANT	99.-
SIM CITY + POPULOUS	79.-
SILENT SERVICE II	99.-
SPACE QUEST IV	89.-
SPECIAL FORCES	99.-
STERNENBERGER	59.-
TIP OFF	69.-
TITUS THE FOX	75.-
ULTIMA VI	79.-
VIDEO KID	69.-
VROOM	79.-
WOLFPCHILD	69.-
WWF WRESTLEMANIA	69.-

TV-Tuner 7300 für 125 DM. Orig. Spiele Sim City, Börsenfieber, Manager je 35 DM. Suche das Spiel Transworld, auch im Tausch C64. Mike Gonschorek, Schulhof 22, 0 — 4090 Halle/Westf.

Verkaufe Komplettlösungen. Alles von Sierra, Lucasfilm, Dynamix, Attic und vielen anderen. Auch von Uraltspielen. Gratißliste anfordern. Eine Lösung kostet 2 — 10 DM. Es kommt auf die Lösungsmenge an. Christian von Mellenbin, Olpener Str. 138, 5000 Köln 91

Verkaufe, Anleitungen (Kopien) von Lady III (Adv.), Invest, Transworld zu je 7 DM. Schreibt an Oliver Klein, Am Klingbach 28, 6796 Schmitzwiler

Verkaufe Their Finest Hour 40 DM u. Rocket Ranger 20 DM, zusammen 50 DM u. Porto. Verkaufe AMIGA JOKER 11/89 — 2/90 u. 5/91 — 3/92 je Ausgabe 3 DM u. Porto. Suche Tauschpartner für PC. Tel.: 0506/7932 (Stefan)

Suche vom Terminator 2 (limitierte Auflage) das T-Shirt. Nur 100 % OK! Zahle 20 DM und Versandkosten. Schreibt an: Sebastian Dieckert, Prager Str. 31, 0 — 1200 Frankfurt/Oder

Verkaufe Lösungen zu topaktuellen Spielen. Billig! Liste anfordern bei: Armin Fischewerg, Dr. Gmelin Str. 74, A — 5020 Salzburg

Verkaufe die beste Computerzeitschrift der Welt: AMIGA JOKER Ausgabe 11/89 bis 5/90, 7/90, 9/90, 11/90, 1/91 bis 3/91, 11/91, jedes Heft (alle gut erhalten) für Preis VB. Schreibt an: Christian Grunewald, Marburger Str. 245, 6300 Giessen-Wiesek

American Football! NF2. Die Superspiele der Woche aus Premiere usw. Nur VHS und z. Privatgebrauch. Liste gegen 2 DM Rückporto. Michael Röttger, Am Schloß 1, 4194 Bedburg-Hau. Tel.: 02824/2507

PD-Games Club!! Club Magazin, Preisausschreiben, kostenlose Kleinanzeigen, Tests, Info gegen 2 DM Rückporto. Heinz Hansjosten, Reppersweg 3, 6689 Merxweiler

Suche deutsche Anleitung zu 3D Construction. Video u. Buch. Biete dafür Game Powermonger, biete weiterhin Cadaver & Leveldisk II, Invest, F-29 und andere. Liste anfordern. Alles Originale! Volker Schultze,

Kotzner Str. 18, 0 — 1550 Nauen Kaufe AJ 11/89, 12/89, 1/90 u. 5/90 u. Maus-Joystick-Umschalter, Action Replay 2, Disk Codierer. Biete auch als Tauschobjekt Century (NP 75 DM Orig.) wegen Doppelschenkung. Tel.: 02351/53434

Verkaufe 1 MByte für 60 DM, Deluxe Paint Buch II 30 DM, III 35 DM, Zeitschriften ASM 12/90 — 11/91 für je 6 DM, Powerplay 1/91 — 12/91 für je 5 DM, Playtime 5/91 — 11/91, ges. 25 DM. Alle in Ordnung. Tel.: 09191/64846

Rollenspiele per Post! Wer schon immer eine perfekte Simulation eines Fantasylandes in einer mittelalterlichen Welt spielen wollte, ist nun richtig. D.A. Games, Wennelfeld 346, A — 6972 Fulbach

Verk. die Amiga Joker-Ausgaben 11/89 — 3/91, Jede in Top-Zustand wie neu und mit Poster. Preise nach Vereinbarung. Tel.: 089/6015430 (Deutschland), Pontus Henriksson, Agrippastr. 2A, 8000 München 83

Suche AJ 11/89, 12/89, 1/90, 2/90, 3/90, 5/90. Tel.: 07436/8067

Suche Cheats zu R-Type I u. II, Rock & Roll, Oil Imperium, Batman (The Caped Crusader), Blood Money u. Lösung zu Police Quest 1. Alles Amiga. Schreibt an: B. Kuchenbrod, Rathausstr. 40, 6451 Mainhausen 1

Verkaufe Spiele für Gameboy 30 DM p. St. Solar Striker, Gole, Chessmaster-Schach, Bural Fighter, Fortress of Fear. Tel.: 06722/5203 Sven

Kontakte

Musiker und Grafiker erstellen und komponieren für Euch hochqualitative Grafiken und bis zu achtschrittige HiFi Sounds in besten und vielfältigsten Stilrichtungen. Also zögert nicht lange und ruft an: Tel.: 08224/7458 oder schreibt an: Hasan Yüksel, Marktplatz 3, 8875 Offingen

Suche Tauschpartner für Amiga Demos. Tel.: 04821/43455 (Dirk) Suche Tauschpartner für Amiga Games! Schickt Eure Listen oder Disk an: Denis Kärcher, Hauptstr. 13, 7539 Kumpfelbuch 2, 100 % Antwort.

An, alle, Amiga Zocker! Suche zuverlässige Tauschpartner im Kreis Hannover. Schickt doch einfach

Listen an: Christian Jenkeit, Steinsr. 32, 3257 Springe 2 oder ruft an unter: 05045/77545

Hey Freuks, swapping partners needed. Only 0 — 7 days. I'm searching for contacts. Marc Schöller, Lindauer Str. 25 a, 7990 Ravensburg. Tel.: 0751/62918. Only calls !!! After 18.00. Call soon, Thanks!!

3D Construction Kit! Wer hat Lust, mir zwecks Erfahrungsaustausch zu schreiben? (Habe Probleme mit Rahmen). Also schreibt an Martin Lohr, Am Erlensbusch 9, 7905 Dientheim 1 (Amiga)

This is Splash!! I am searching for some new contacts for swapping on the Amiga machine. I take all kind of stuff, I don't have. But please, not older than 3 weeks. 0461/74882 Splash, P.O. Box 1243, 2398 Harrislee. Auch Verkauf

Einsteiger sucht Tauschkontakte in ganz Europa. Schreibt mit Liste Suche besonders Simulationen. F. Wendt, Krupender Grund 46, 2083 Halstenebek

Suche Tauschpartner für Amiga Soft! Kein Tauschpartner für einmal gesucht! Listen an: Andreas Kaufmann, Im Römerfeld 6, 6302 Mz-Koestheim, 100 % Antwort.

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Möglichst im süddeutschen Raum! Brieftauben an: Alexander Hagl, Schönbacher Str. 42, 8892 Kubbach, 100 % Rückantwort

Achtung Mädels! Die weibliche Leserschaft darf mir (26 J.) schreiben. Kennenlernen erwünscht! Andre Kern, Schönscheidstr. 9, 4300 Essen 13

Suche Amiga Tauschpartner/in! Auch Einsteiger. Tausche PD, Listings, Utilities und Originale. Ich selbst bin 15 und besitze einen A500. Wer interessiert ist, schreibt an: Sven Mayer, Möckelstr. 46, 5591 Valwig

Grafiker (Logo—Designer) sucht Anschluss an eine Demo Gruppe. Alle Zuschriften werden 100 % beantwortet. Diskretion wird garantiert. — S. Koppelman, Wasterfeldstr. 21, 4555 Riese

Suche Tauschpartner/in für PD, Demos, Soundtracksamples und Module. — Schickt Eure Disks und/oder Listen an: Olaf Berk, Großer Weg 35, 3057 Neustadt I

089/7605151
PLINGANSERSTR.26
8000 MÜNCHEN 70

Suche zuverlässigen Tauschpartner
für A 500, Suche alles neu & alt,
besonders AD & D Games von SSL.
Listen an: L. Henderson, Mühlenstr.
3, 5520 Bittburg oder ruf an! Tel.:
06561/17868

An alle Programmierer! Wir suchen noch fähige Grafiker, Sound, Bitmap und Vektorgrafik Spezialisten zwecks Bildung einer Programmiergruppe. Ziel: S.F. Simulationen zu programmieren. System Amiga 500. Ralf Angerbauer, In der Taus 29, 7150 Backnang

Suche Tauschpartner in ganz Deutschland. Es wäre gut, wenn Ihr Eure Spiele auf Diskette schreibt und einen Brief und Eure Adresse. Habe gute Software. Bin 100% zuverlässig. Marco Simmersbach, Am Mühlacker 5, 6302 Lich

Suche zuverlässigen Tauschpartner
für A 500 aus Norddeutschland!
Schreibt an: Torsten Petz, Rauchstr.
124 A, 2000 Hamburg 70

Xerox ist searching actually for new top contacts and for new members in different countries. Also contact me for supporting our disk mags and parties! Gamma-Ray of Xerox, Stefan-Jäger-Str. 12, A — 8605 Kapfenberg

**Suche Tauschpartner für Amiga
Demos, Diashows und Sounddisks
aller Art. Biete nur legale Software.
Schreibt an: Roger Buizug,
Bauernjoergstr. 13, 7967 Bad
Waldsee**

Suche zuverl. Amiga-Tauschpartner
für PD, Demos, Spiele-Demos usw.
Eben alles, was legal ist! Rufi an:
07391/4401. Andreas Dubois,
Starnweg 9, 7930 Ehingen. Habe
vor allem: Kickstart, Bavarian

The Power Boys! Sucht zuverlässige
Tauschpartner für A 500 (Demos,
Intros, Musikpr.) Schreibt an: Gotcha
of TPB, Tränbahnstr. 14, L — 4334
Esch-Alzete, Luxemburg

Suche Tauschpartner für alles, was es so gibt! Bevorzugt sind Music-Swapper, um neue und selbstgemachte Module (Med. Protracker...) zu tauschen! Auch an Erfahrungsaustausch interessiert! Write to: Tobias Beclin, Internat Lender, 7591 Susbach/Achern, West Germany. So long...

Suche Tauschpartner für Amiga Games. Habe z.B. Toki, Gods.

Nebulus II, Battle Isle. Die Kathedrale usw. Suche die Spiele: Ff, Mux, Atomino. Schreibt oder ruft an: Tel.: 02446/3885 (fragt nach Marcel)

Amiga User sucht Amiga Userin zum Kennenlernen. Ich bin 18 Jahre alt und will nicht mehr alleine auf meinem Computer herumhacken. Du auch nicht? Dann schreibe an: Holm Stange, Richard-B.-Str. 8, O — 9200-Freiberg (100 % Antwort)

Suche Tauschpartner für Amiga 500.
Habe neueste Spiele: Battle Isle,
Lotus 2 etc. Liste erhältlich. Schreib
an: Alexander Neudorfer, Rosa-
Hofmannstr. 3, 5020 Salzburg,
Austria (Bitte Liste mitschicken)

Club hat Superleistungen. Infos bei Blue Lightning, Am Pumpwerk 7, 2942 Jever. Kaufen/tauschen/verkaufen Software! Schickt Listen 100 % back. Frankierter Rückumschlag

Amiga Zocker! Suche
Tauschpartner. Schickt Listen an:
Steffen Gross, Wiesenstr. 13, 6701
Meckenheim oder ruft an:
06326/5231. Ich verschicke auch
Liste nach Wunsch (Porto beilegen)

Suche zuverlässigen Tauschpartner
für Aniga-Soft. Tel.: 02833/7741
(Markt)

Junges, erfolgreiches Programmier-
team (3 Spiele) sucht Graphiker,
Programmierer (PC, C64, Amiga)
für gemeinsame Projekte und
Konvertierungen. Tel.: 06071/23713
(Jan)

Suche Computergirl, das Adventures
genauso liebt wie ich! Schreibt doch
mal: Sylvia Gross, Glogauerstr.
10, 1000 Berlin 36

Suche Tauschpartner! Für neue
alte Soft. Tausch auf 5,25 Zoll disk
möglich! Bögner Peter, Hohen-
hewenstr. 6, 7760 Radolfzell. Tel.:
07732/55339

Suche preiswert ältere und neueste
Spiele für Amiga 500. Insbesondere:
Secret of Monkey Isl., Silent Serv.
1 & 2, Airbus A 320, Air Support.
Das Boot, Birds of Prey, Michael
Sperl, Hülseweg 11, 5628
Heiligenhaus. Tel.: 02056/68433

Suche Tauschpartner für Amiga Software (Adventures). Schicke Eure Listen an: Lars Paradies, Franzstr. 18, 3580 Fritzlar oder rufe an: 05622/2315

Hey Guys! Suche Software. Biete dagegen sehr viel. Schickt eure Listen an: Steffen Schulz; Hartstr. 12, 7140 Ludwigsburg

Welcher Computereinsteiger mit
einem Amiga 500 möchte mit mir
Kontakt aufnehmen. Habe auch einen
Amiga. Bin auch Anfänger. Ich bin
12 Jahre alt. Markus Breitsprecher,
Nördling 29, 8542 Roth

4 Swapping latest Legal Amiga Stuff
contact: A. Krisinger, Am Waldeck
44, 5204 Lohmar 1, Germany (no
phonecalls) Disk & long letter for
100% answer. Lamer let it be!

Suche zuverlässigen Tauschpartner
für Amiga. Sendet Disks oder Listen
an: Markus Förtsch, Hainzendorf
7, 8622 Burgkunstadt, Tel.:
09572/2604.

Suche zuverlässigen Tauschpartner/in für Amiga-Software. Ruf mich an: 02131/514658 ab 16.00 (Nicht nur für einmal)

Axis sucht Mitglieder!! Wir suchen noch good Coders, GFX-Man. Wenn Du was kannst und Lust hast, mit uns zu arbeiten, dann ruf an: A/0463/35266 or write to: P.O. Box 333, A — 9021 Klagenfurt

Suche Tauschpartner für Amiga 500.
Ich habe Top-Games. Bitte schick
Eure Listen an: Björn Carstensen,
Taunusplatz 6, 6070 Langen. PS:
100% Antwort

Kostenlos

ist Deine private Kleinanzeige
in Amiga Joker. Einfach **Coupon**
ausfüllen und einsenden an:

Joker Verlag

Kleinanzeigen

ntere Parkstr.

801.3 Haar

ALPHATIC

WICHITA

Anzeigen, die auf Raubkopien schließen lassen oder indizierte Späke bzw. PLK-Nummern enthalten, werden nicht veröffentlicht! Außerdem bitten wir alle Einsender um etwas Geduld — mit zwei bis drei Monaten Wartezeit muß gerechnet werden!

KLEINANZEIGEN
AMIGA
COUPON

Bitte veröffentlicht meine private **Kleinanzeige** in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

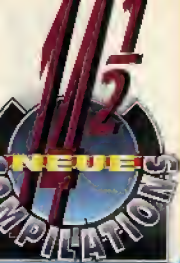
- ☐ Biete Hardware ☐ Suche Software
☐ Biete Software ☐ Kontakte
☐ Tausch ☐ Verschiedenes
☐ Suche Hardware

[illegible]

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

[illegible]

Datum: _____ Unterschrift: _____



CHAMPIONS

Auch bei Krisalis begnügt man sich mit drei Spielen, andererseits begnügt man sich hier auch mit bescheidenen 59,- DM. Das macht die Sammlung zum echten Sonderangebot für Sport-Fans: **Manchester United** ist eine der besten Computer-Dribbeleien überhaupt, vereint es doch Rasen-Action und Soccer-Management. Strategie pur ist beim **W.C. Boxing Manager** gefragt, der sich

grafisch weit über die Genre-Konkurrenz erhebt. Der schwächste Titel ist hier **Jahangir Khan Squash**, die erste Versoffung des schnellen Hallensports. Tja, und da selbst dieser „Schwächling“ im Joker-Test mit 74 freundlichen Prozenten abgeschnitten hat und es außerdem eine deutsche Anleitung gibt, hat die Sammlung ihren Namen durchaus verdient.

LES STARS

In Frankreich hält man nicht soooo viel von Bescheidenheit, für vier Games will Loricel 99 Steine sehen. Schön und gut, die tüfteligen Geschicklichkeitstests sind allesamt nicht übel, reißen andererseits aber auch keinen vom Hocker. Angesagt ist zweimal Platten-Farben mit **Skweek** und dem Nachfolger **Super Skweek**, einmal Bäll-

chen-Hüpfen in **Bumpy** (hierzulande eher als „Pop Up“ bekannt) und schließlich eine hektische Wanderschaft im Stil von „Brat“ (mit indirekter Steuerung) durch's **Builderland**. Alles recht nett zu spielen und auch ganz adrett anzusehen, für einen knappen Huni könnte man aber mehr erwarten.

MEGA BOX

Die Jungs von Rainbow Arts waren in jüngster Zeit wirklich fleißig, hier kommt ihre dritte Compilation des Tages. Aber obwohl keines der fünf Spiele wirklich mies ist, können sie trotz deutscher Anleitung den Preis von 99,- DM nicht hundertprozentig rechtfertigen. So ist **Oil Imperium** zwar eine ausgezeichnete Wirtschaftssimulation, aber halt wahrlich

nicht mehr tafrisch, **Conquerer** ist frischer aber nicht so ausgezeichnet. Ähnliches gilt für das putzige Fantasy-Sportspektakel **Grand Monster Slam**, **Rock'n'Roll** (haten wir schon) und die Steinerei **The Curse of Ra** – alles entweder arg betagt oder ziemlich mittelpfächtig. Na, immerhin viel Abwechslung für's Geld.

MONSTER PACK VOL. 2

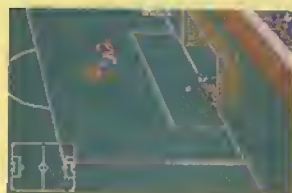
Schön anzusehen sind ja alle drei Spiele, die Psychosis hier für 79,- DM verramscht, so richtig schön zu spielen ist hingegen nur ei-

nes – nämlich **The Killing Game Show**. Die Space-Opera **Awesome** konnte hingegen nie so richtig überzeugen, und **Beast II** ist ohne

Schreibtischarbeit
für Grafik-Fans:
W.C. Boxing
Manager



Der Soccer-Mix:
Manchester
United

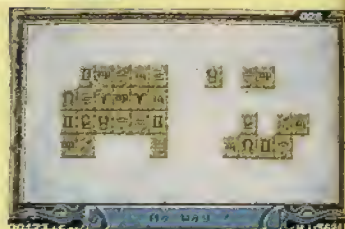


Schöne
bunte Welt:
Super Skweek



Der Wander-Knabe
im Builderland

Verfluchte Steine:
The Curse
of Ra

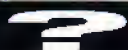


Da ist Musik drin:
Rock'n'Roll

Ein Robbi
läßt's krachen:
The Killing
Game Show



Was bitte ist ein



USER
CLUB

Im Know How haben sie sich bereits eine eigene Ecke erobert, und überhaupt sind sie derzeit in aller Munde: Freezer, jene coolen Module, die scheinbar unbegrenzte Möglichkeiten versprechen. Dennoch wissen nur die wenigsten, was es wirklich mit den digitalen Tiefkühlern auf sich hat – Zeit für einen kleinen Grundkurs!

Oberflächlich betrachtet, ist ein Freezer erstmal ein unscheinbares Kästchen mit einem roten Knöpfchen darauf. Erst wenn man das amigabeige ummantelte Modul in den Expansionport an der linken Seite des Rechners gesteckt hat und auf besagtes Knöpfchen drückt, erfährt man etwas über seine inneren Werte. Die sind von Modell zu Modell unterschiedlich, drei Basisfunktionen sind jedoch allen Freezern gemeinsam: Einmal das eigentliche „Freezen“, worunter man ein „Einfrieren“ des gerade laufenden Programms versteht. Toll, und wozu soll das gut sein? Na, um an die beiden anderen Hauptfunktionen heranzukommen – ein solcherart angehaltenes Game kann nämlich mit unendlich vielen Leben versorgt (also „getrainet“) und/oder vervielfältigt werden, wobei sich oft sogar der Kopierschutz überlisten läßt!

Anno Dazumals

Kein Wunder also, wenn böse Zungen Freezer auch gerne als „Crackermodule“ bezeichnen. Diesen Ruf haben die Geräte bereits seit Urzeiten, gab es sie doch für den C 64 schon, als Commodore mit dem Amiga noch schwanger ging. Pionierarbeit leistete hier vor vielen Jahren das „Freeze Frame“, allerdings war es in punkto Funktionsvielfalt und Bedienungskomfort auch ein echter Dinosaurier. Doch spätestens mit Aufkommen des sehr viel umgänglicheren „Expert-Cartridge“



Heißes Innenleben, riskant serviert!

verfielen die Jünger des Brotkastens in eine wahre Freezermania! Vor gut zwei Jahren schwappte mit dem „Nordic Power“ die Freezer-Welle dann auch auf den Amiga über, heute sind wir schon wieder etliche Schritte weiter...

Moderne Zeiten

Neue Geräte wie das „Super Cartridge“, „X-Power“ oder „Action Replay III“ beherrschen die Standarddisziplinen längst aus dem Effeff und können mit vielen weiteren Extras aufwarten. So gehören resetfeste und ständig aktive Viruswarner zum Repertoire, ein Diskettenmonitor fehlt ebenso wenig wie bequeme Kopierfunktionen, die Möglichkeit, Sounds und Bilder aus x-

beliebigen Programmen zu „klauen“ oder sich bei Guru-Alarm auf Fehlersuche zu begeben. Wer's ganz genau wissen will, darf sich auf unseren großen Freezer-Vergleichstest in der nächsten Ausgabe freuen, wo wir alle derzeit erhältlichen Cartridges eingehend besprechen. Jetzt wollen wir den verbleibenden Platz nutzen, um Euch noch über ein paar grundsätzliche Gegebenheiten aufzuklären:

Keine Rose ohne Dornen

So sollte man sich darüber im Klaren sein, daß beim 500er der Expansionport radikal blockiert wird – externe Festplatten oder Speichererweiterungen werden somit leider heimatlos. Sicher, theoretisch läßt sich eine sogenannte Expansionport-Weiche zwischenschalten, doch garantiert die Praxis keineswegs problemlose Zusammenarbeit.

Beim A2000 hingegen wird der Prozessorport belegt, was immer dann schlecht ist, wenn hier schon eine Turbokarte ihren Dienst verrichtet. Andererseits könnt Ihr die eh vergessen, weil die meisten Freezer sich nicht mit erhöhten Taktfrequenzen vertragen – der Beschleuniger müßte also abschaltbar sein und direkt auf der Mutterplatine bzw. dem Prozessorsockel sitzen. Oweh, sind die coolen Kästchen also möglicherweise gar nicht so cool? Doch, doch, wartet auf den nächsten User-Club und entscheidet selbst! (rd)



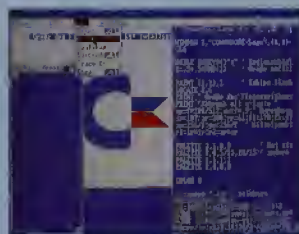
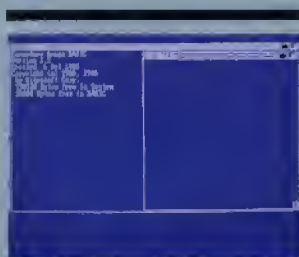
ALLES ÜBER BASIC

Diesmal widmet sich unsere nicht enden wollende Reihe „Alles über...“ den verschiedenen Basic-Dialekten: Wo liegt der Star-Programmierer von morgen richtig, wie kann auch der blutige Einsteiger schon ansprechende Ergebnisse erzielen?

Eines Tages selbst ein Game wie „Apinya“ oder „Sim Ant“ auf die Beine stellen, wer hätte noch nie davon geträumt? Aber braucht man dazu nicht viel, viel Erfahrung? Doch, die braucht man. Schade, dabei hättet Ihr schon so eine tolle Idee für „Spirit of Tiefenbach“ oder gar „Joker - The Game“ im Kopf gehabt? Tja Leute, dann macht Euch doch einfach mal ans Sammeln von Erfahrungen! Am besten mit jener Programmiersprache, die auch Starcodern wie den Bitmap Brothers oder Manfred Trenz zu den ersten Gehversuchen verhalf: Basic.

Grundsätzlich...

...hat Basic den Ruf, extrem leicht erlernbar, dafür aber die langsamste Programmiersprache überhaupt zu sein. Verständlich, denn es handelt sich hier um eine sogenannte **Interpretersprache**. Das heißt, während ein Basic-Programm läuft, muß der Amiga jede einzelne Programmzeile in die einzige (Programmier-) Sprache übersetzen, die er versteht: Assembler. Klar, daß das Zeit kostet, andererseits ist Assembler-Programmierung nun wirklich nicht für Einsteiger geeignet. Immerhin läßt sich ein Basic-Programm nach dem Eintippen sofort starten. Bei **Compilersprachen** wie z.B. „C“ oder „Pascal“ ist das anders, hier wird das Eingetippte bereits *vor* dem Programmlauf in Maschinensprache-Häppchen zerlegt - das Programm läuft dann später zwar schneller, dafür dauert die Erstellung umso länger. Nun ist aber bei Spielen die Geschwindigkeit besonders wichtig, taugt also Basic gerade mal für Fingerübungen? Keineswegs, schließlich gibt es neben dem altherwürdigen Amiga-Basic mittlerweile drei bärenstarke Dialekte, die einen prima Kompromiß zwischen Einsteigerfreundlichkeit und vernünftigen Ergebnissen versprechen!

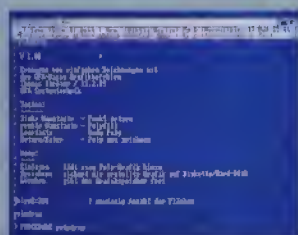


Billig in jeder Beziehung: Amiga-Basic

Amiga-Basic

Dennoch wollen wir zunächst dem Klassiker die letzte Ehre erweisen: Seit 1987 wurde keine „Freundin“ ohne Amiga-Basic ausgeliefert, erst vor einem halben Jahr fiel die beigelegte Disk dem Rotstift zum Opfer. Kein großer Verlust, denn allzuviel taugte das unendlich langsame Amiga-Basic ohnehin nie. Schon gar nicht für Spiele: Scrolling, Sprites, Bobs und Musik sind zwar machbar, nur Flackern und Ruckeln muß man halt in Kauf nehmen. Ja, die Grafikmodi HAM und Double Playfield sind sogar nur über Tricks nutzbar. Zwar versteht Amiga-Basic eine Menge Befehle und ist multitaskingfähig, trotzdem sieht es gegen die mondäne Konkurrenz eher blaß aus. Daran kann auch der Editor für die Texteingabe

nichts ändern, mit dem sich die Programme schön strukturiert (wenn auch langsam) auflisten lassen.



Pushdown-Menüs und Windows - mit GFA-Basic kein Problem.

GFA-Basic 3.5

GFA-Basic genießt unter Kennern einen ausgezeichneten Ruf, allerdings taugt auch dieser Dialekt nicht viel zur Spieleprogrammierung - dazu sind die Grafikfunktionen zu eingeschränkt und letztlich auch zu langsam (wobei hier jedoch alle verfügbaren Modi unterstützt werden). Zur Hochform läuft GFA-Basic hingegen bei der Programmierung von Anwendersoft auf: Die mathematischen Funktionen stoßen bis in wissenschaftliche Bereiche vor, Windows und Pushdownmenüs sorgen für den professionellen Look. Um den Programmen dann noch Siebenmeistertiefel überzuziehen, sind Compiler erhältlich, die sie zwei- bis dreimal so schnell laufen lassen.

Dank des umfangreichen Befehlsangebots, Multitasking, einem hervorragenden Editor und einer klar strukturierten, deutschen Anleitung ist GFA-Basic wirklich empfehlenswerte Entwicklersoftware für Anwendungen. Im Lieferumfang enthalten ist ein Run-only-Interpreter, mit dem die selbstgestellten Programme auch selbständig laufen, Ihr könnt die Selfmade-Soft

also problemlos weiterkopieren. Vorausgesetzt, Ihr Programmier nicht auf einem A500 Plus oder A3000 – dann solltet Ihr lieber auf das angekündigte Kickstart 2.0-Update warten.



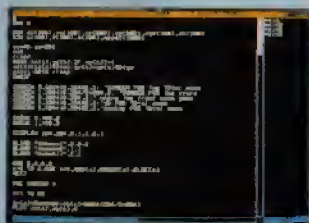
Nicht umsonst so populär: AMOS

AMOS – The Creator

Endlich kommen wir zu einem Spiele-Basic reinsten Wassers! Wer mit der englischen Anleitung zu Rande kommt, kann hier dank vielfältiger und flotter Grafikfunktionen schon bald die schönsten Games und Demos programmieren. Nur auf Multitasking muß man verzichten, außerdem läuft AMOS rein meßtechnisch etwa halb so schnell wie GFA-Basic. Andererseits zeigen Games wie „Amosteroids“ auf der Demodisk, wie mit wenigen Befehlen eindrucksvolle Effekte programmiert werden. Ein Zuckerl für fortgeschrittene Programmierer ist die Animationssprache AMAL, sie steuert unabhängig vom normalen Basic-Programm und weitgehend ruckelfrei Scrolling, Bobs und Sprites. Profis dürfen Soundtracker-Module in ihre Programme einbauen, sie nachträglich mit dem AMOS-Compiler beschleunigen und mit AMOS-3D sogar in die Welt der Vektorgrafik einsteigen.

Zudem gibt es eine eigene AMOS-PD-Serie mit über 340 Disketten, außerdem beschäftigen sich zahlreiche Userclubs mit dem populären Basic-Dialekt. Vermutlich, weil es der bis-

lang einzige ist, der auch unter Kickstart 2.0 problemlos läuft!



Dreingabe bei Blitz-Basic: Ein rasanter „Defender“-Clone.

Blitz-Basic

Nomen est Omen: Hier werden die Programme vor dem Start blitzschnell compiliert, hinterher geht dann richtig die Post ab. Leider wird das hohe Tempo mit fehlendem Multitasking erkauft, auch ist Blitz-Basic vergleichsweise schwierig zu programmieren. Doch die Mühe lohnt, denn selbst anspruchsvolle Arcade-Spiele sind kein Problem – das tolle „Defender“-Demo auf der Diskette zeigt, wie Grafik, ruckelfreies Scrolling, tonnenweise Sprites und starke Soundeffekte programmiert werden. Ehrlich, davon könnte sich so manches kommerzielle Assembler-Game eine dicke Scheibe abschneiden! Daher wollen wir auch großzügig über die sparsame deutsche Anleitung und den etwas ungewöhnlichen Editor hin-

USER CLUB

wegsehen. Immerhin ist ja bereits ein Kick 2.0-kompatibles Blitz-Basic angekündigt, das dann über 80 neue Befehle (incl. 3D-Vektor-Programmierung), verbesserte Mathematik, Windows usw. bieten soll. Ob ein Update der alten Version möglich sein wird, stand bei Redaktionsschluß leider noch nicht fest.

Fazit

Amiga-Basic ist also nur wegen des (Null-) Preises interessant, GFA-Basic erste Wahl für Anwendungen. Der angehende Spieleprogrammierer greift entweder zu AMOS oder zu Blitz-Basic – hier ist zwar mehr Einarbeitung erforderlich, der Lohn der Mühe sind jedoch phantastische Effekte. Wie immer Ihr Euch entscheidet: Ihr werdet Euch wundern, wie toll ein Basic-Game aussehen kann, wenn es in einem modernen Dialekt programmiert wurde! (rl)

Info & Bezug

GFA Systemtechnik
Tel.: 0211/5065286

GTI
Tel.: 06171/73048

Solaris
Tel.: 0221/314717

BASIC-DIALEKTE IM ÜBERBLICK

NAME	EINSATZ- GEBIET	ERLERN- BARKEIT	KICK 2.0- KOMPATIBEL	BESONDERES	PREIS	HERSTELLER
Amiga-Basic	Allround	Gut	Nein	Lag jedem Amiga bei; jetzt nicht mehr erhältlich	–	MICROSOFT
GFA-Basic	Anwendungen	Gut	Nein	Kick 2.0-Update in Vorbereitung; Mini-Malprogramm anbei	ca. 160,-DM	GFA-SYSTEMTECHNIK
Amos- The Creator	Spiele	Sehr gut	Ja	Amos-PD-Serie erhältlich; Demospiele anbei	ca. 150,-DM	EUROPRESS SOFTWARE
Blitz-Basic	Spiele	Mittel	Nein	Kick 2.0-Version in Vorbereitung; Demospiele anbei	ca. 190,-DM	SOLARIS

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

KICKER CUP

Die gute Nachricht zuerst? Okay: Den fidelen Opas konnten wir im letzten Heimspiel zeigen, wo der Hammer hängt – nämlich an Maxens rechtem Bein, dem damit noch kurz vor Toresschluß ein genialer Torschuß gelang! Und bei dieser 1:0-Führung blieb es dann auch...

Jetzt die mittelschlechte Nachricht? Okay: Es hagelte mal wieder drei Gelbe Karten – je eine für Uschi und Bröselmair, weil sie hinter dem Tor äh... Bodybuilding trieben, und eine für Captain Mike, der mit Trommel und Peitsche aufs Feld wollte.

Die ganz schlechte Nachricht am Schluß? Okay: Mit Tür... äh, Torstörer Wunderlich haben wir nun schon den zweiten Verletzten; er beging den Fehler, sich mit Brörk zu streiten. Und die sonstigen Neuigkeiten? Den Einsatz habt Ihr

auf 75% zurück- und den Eintrittspreis auf 12 DM hochgeschraubt. Gierige Inflationstreiber! Ihr! Trotzdem wurden über 12.000 Zuschauer Zeuge der denkwürdigen Begegnung, womit nun 143.000 Zählerchen am Girokonto unserem Bank-

kredit von 150.000 DM gegenüberstehen. Das bringt uns zur kommenden Aufgabe: Auswärts gegen United Hofftschwer, das zofft sehr... Aber wir haben ja Euch und Euren Sachverstand, den Ihr bitte wieder mit der Beantwortung folgender Fragen unter Beweis stellt:

1) Wieviel Einsatz dürfen wir im kommenden Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 100%)?

2) Welche Spieler wollt Du aufstellen? Auf welche Position?

Pro Spielfeld-Quadrat nur ein Spieler – unsere beiden

Beitragigen müssen natürlich dasselbe hüten!

3) Möchtest Du den Spieler vom Transfermarkt kaufen?

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?

5) Möchtest Du ins Trai-

ningslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

6) Der Eintrittspreis interessiert uns mal wieder nicht – zu uns kommt eh kein Schwein, weil wir ja bei den

Hofftschwerern kicken!

7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen oder abbezahlen? Wenn ja, wieviel?

Theoretisch denkbar wären weitere 350.000 Märker Vereinsverschuldung.

Also schnell alles notieren! Egal wie (wir beschäftigen einen Hieroglyphenforscher), nur schriftlich muß es sein. Eine kurze Nachfrage bei Herrn Schwarz-Schilling ergab, daß eine Postkarte das geeignetste, wenn auch nicht allein gültige Medium wäre. Wir werden dann all die Megabytes an hereinflatterndem Input lesen, aus-

werten und schließlich in unser Fußballmanager-Programm einfütern. Tja, und sobald wir wissen, wie die hoffnungsschwangere Partie gelaufen ist, werden wir Euch im Mai-Joker natürlich eingehend informieren. Wo wir schon so viel von Hoffnung reden: Ihr dürft erneut darauf hoffen, daß Ihr mehr von der ganzen Chose

habt als eine Briefmarke weniger, denn jeder Einsender hat die Chance, seinen Portoeinsatz in multiplizierter Form wieder herauszuholen. Alte Hasen wissen sicher längst, daß hier von unserer traditionellen Verlosung die Rede ist. Also hört und staunt – wieder mal gibt es ganz heiße Preise zu gewinnen, nämlich

1 x Larry 5

3 x Joker-Shirt

3 x Sammelordner

Voraussetzung ist natürlich, daß Ihr Eure Adresse nicht vergesst! Und ehe wir unsere vergessen; hier ist sie...

Joker-Verlag

Kicker-Cup

Untere Parkstr. 67

D-8013 Haar

Das Spielfeld

Gegner

Tor				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
Tor				

FC Joker

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert (DM)
1 Brörk	Tor	—	31	180.000
2 Wunderlich	Tor	28	v	150.000
3 Bröselmair	Abw	23	32	320.000
4 Joker	Abw	17	33	190.000
5 Nettelbeck	Abw	—	v	220.000
6 Freckmann	Abw	18	20	60.000
7 Ponikwar	Mit	—	16	260.000
8 Regnet	Mit	12	18	220.000
9 Celal	Mit	19	17	190.000
10 Magenauer	Mit	14	33	250.000
11 M. Labiner	Mit	13	45	290.000
12 Dzierzynski	Ang	7	30	140.000
13 Stein	Ang	9	18	100.000
14 B. Labiner	Ang	8	28	230.000

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablosumme
Schlimmel	Abw	41	469.500 DM

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1 Maniac Menschen	17:3	28:11
2 Un. Hofftschwer	16:4	29:13
3 Opafun	15:5	25:8
4 Might & Matschig	14:6	17:11
5 Hammerfoot	13:7	26:9
6 Indianerbones	12:8	19:24
7 FC JOKER	11:9	16:15
8 Blue Beiß	11:9	16:15
9 Berlin East/West	11:9	15:16
10 Battle Kumpans	10:10	20:16
11 Bodo Tiltner	10:10	17:15
12 Bummico	9:11	17:17
13 Wurm. Wolfschreck	8:12	16:20
14 Langohrer SK	8:12	15:20
15 Playpower	8:12	11:21
16 Raschmeh	7:13	19:25
17 Dragonflight	6:14	10:23
18 Austerwitz	5:15	15:26
19 AMS	5:15	9:20
20 Hardball Killers	4:16	11:26

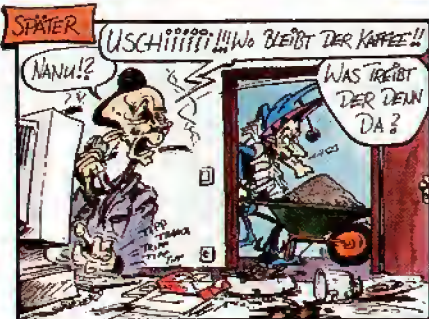
Ergebnisse: 10. Spieltag

FC JOKER	—	Opafun	1:0
Dragonflight	—	Langohrer SK	1:2
Bummico	—	Indianerbones	6:0
Austerwitz	—	Might & Matschig	2:0
Blue Beiß	—	Hammerfoot	2:1
Playpower	—	Wurm. Wolfschreck	1:0
Raschmeh	—	Bodo Tiltner	2:0
Berlin East/West	—	Hardball Killers	2:0
AMS	—	Maniac Menschen	2:0
Battle Kumpans	—	Un. Hofftschwer	2:0

Parungen: 11. Spieltag

Un. Hofftschwer	—	FC JOKER
Opafun	—	Blue Beiß
Might & Matschig	—	Raschmeh
Maniac Menschen	—	Hammerfoot
Indianerbones	—	Battle Kumpans
Hardball Killers	—	Dragonflight
Wurm. Wolfschreck	—	Austerwitz
Bodo Tiltner	—	Bummico
AMS	—	Berlin East/West
Langohrer SK	—	Playpower





STROMAUSSFALL.

Die Tage werden wieder länger, die Rösche kürzer – Abmagerungskuren haben wie in jedem Frühjahr Hochkonjunktur. Also haben wir das passende Spiel aufgetan, und wem das nicht genügt, der kann bei einem feinen Brett-Rolli die überflüssigen Pfunde ausschwitzen.



Speck-Weg

In diesem Kuriosal mimt die fröhliche Zockerunde eine „Selbsthilfegruppe“ von drei bis sechs Dicken, die gemeinsam „ne vierwöchige Hungerkur durchziehen. Das pralle Drama spielt sich auf einem stabilen Brett mit allen wichtigen Lokalitäten von Speckstadt ab: Drei Gasthäuser, Pommestube, Kneipe, Fitneß-Center und Diätarzt. Ihr übernimmt eine Spielfigur wie Paola Pamp oder Franz Feist, die allesamt

eine besondere Fähigkeit aufzuweisen haben (weniger Hunger, ist kein Fleisch usw.). Zu jedem Wochenbeginn zieht man fünf Zielkärtchen, also eines pro „Werktag“. Diese legen nun fest, wo man sich einzufinden hat – in welcher Reihenfolge der Fettwanst seine Kärtchen abarbeitet, bleibt ihm/ihr hingegen selbst überlassen. Dabei kann man zwar pro Runde (Tag) beliebig weit ziehen, allerdings treiben

lange Wege den Hunger ungebührlich in die Höhe.

In den Freitempeln muß man sich dann die zufällig ermittelten Tagesmenüs reinziehen (es sei denn, man gewinnt ein Würfelduell gegen seine Hungerpunkte), wobei je nach Art der anfänglich gewählten Diät manche Lebensmittel stärker reinknallen als andere. Sollten mehrere Teilnehmer zugleich in einer der Örtlichkeiten schlemmen, schmeckt's sofort besser, weshalb sich die Kalorienzahl wesentlich erhöht – insofern ist die Rou-

tenplanung also nicht ganz unwichtig. Im Fitneßcenter wird abgenommen (aber auch nur, solange man sich dort allein aufhält), und beim Arzt muß man eine witzig-fiese Ereigniskarte ziehen. In diesem Sinne geht es weiter mit Einladungen zum Eisessen, Sabotageaktionen (Pizzadienst zum Mitspieler schicken) und anderen Geheissigkeiten. Pro 10.000 Kalorien hat man ein Kilochen mehr auf den Rippen, und nach den vier Wochen gewinnt halt der „Leichste“. Man muß zwar vermutlich nicht wirklich pervers sein, um Speck-Weg zu mögen, aber eine gewisse Neigung zum Absonderlichen wäre schon nicht schlecht. Erste Wahl ist das Game daher nur für dickleibige Masochisten, Hella von Sinnen und andere Oberschülis.

So, jetzt zu einer weiteren vielversprechenden Schwitzkur – wer jemals eine zünftige Prügelei mit Orks und Trollen überlebt hat, erinnert sich bestimmt an die kiloschweren Steine, die ihm dabei vom Herzen fielen! Und wo trifft man auf Brork und Co.? Falls nicht gerade ein Familienfest in unserer Hundehütte abgefeiert wird, dann sind die Jungs garantiert in:



Domain

Diese unterirdische, labyrinthische Domäne dient einem hinterhältigen Zauberer als Heimstatt, der sich seinen Spaß daraus macht, arglose Helden mit dem Versprechen unermeßlicher Reichtümer in die düsteren Kammern zu locken. Nun, Kleinodien und normale bis magische Items gibt es dort tatsächlich massenhaft (sogar vier Hauptschätze, von denen man als erster einen hinausschmuggeln muß, will man das Spiel gewinnen), aber leider auch Monster jeder Art und Größe, Fallen und andere Widrigkeiten. Soweit Ihr „Hero Quest“ oder „Dungeon“ kennt, habt Ihr schon eine ungefähre Ahnung von dem, was Euch hier bevorsteht: Würfelkämpfe mit haarsträubenden Ungeheuern (ehrlieh, unser ganzes nettes Städtchen hat sich gestraubt!), nervenzerfetzendes Suchen nach gangbaren Wegen und natürlich die ganz tief drin-

nen versteckten Kostbarkeiten. Ähnlich wie bei den Kollegen entsteht das Labyrinth erst dadurch, daß die bis zu vier Helden langsam voranschreiten; nach Belieben ein oder zwei Felder pro Zug. Denn sobald sie unerforschte Gefilde betreten, muß zuerst ein zufällig gezogenes Irrgarten-Kärtchen auf den entsprechenden Bereich der labbrigen Pappunterlage gelegt werden – und so verläuft auch hier jede Partie anders. Selbstverständlich bietet das Labyrinth jede Menge Abwechslung wie z.B. Geheimgänge, dunkle „Unterführungen“, die man nur mit Laternen betreten sollte, verschlossene Türen und viele speziell markierte Felder, auf denen Spells oder nützliche Gegenstände ihrer Entdeckung harren, vielleicht aber auch nur eine Horde gräßlicher Untoter. Die Mitspieler kämpfen zwar nicht direkt gegeneinander und

starten auch von ganz verschiedenen Positionen, trotzdem sorgt die Konkurrenzsituation (man kann jederzeit in eine Sackgasse geraten und muß im Todesfall sogar ganz von vorn anfangen) zusammen mit dem ständig wechselnden Grundriß für langanhaltende Spannung. Schade nur, daß die Ausstattung eher mager daherkommt, werden doch auch die Spielfiguren nur von lumpigen Pappkameraden auf Plastikfüßen dargestellt. Trotzdem: Mag auch die Grundidee nicht mehr neu sein, so läßt es Domain doch an Komplexität nicht mangeln. Wer also mit Blick auf den Sommer seine Pfunde abgeben will, dem stellen wir erneut gegen geringe Gebühr unsere beiden Spiel-Diäten zur Verfügung: Wir wollten nämlich immer schon wissen, wie die neuerdings gebräuchliche Maßeinheit für den Brennwert

eines Nahrungsmittels lautet bzw. wie man am besten eine böse Medusa vernichtet! Sagt es uns nicht durch die Blume sondern auf einer Postkarte, und schon könnt Ihr eines der heutigen Rezensionsexemplare gewinnen! Na, ist das ein Angebot? Und dann erst die tolle Adresse:

Joker Verlag
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ach ja: In der letzten Nummer fragten wir Euch nach (Neo- oder Paläo-) Lithikum bzw. AD&D. Und fröhliches Abspecken noch! (jn)

Speck-Weg

Spielmaterial:	72%
Spielregeln:	64%
Spielreiz:	61%

Besonderes: Das erste Game mit Plastiktellern als Spielfiguren, laut Regelwerk übrigens erst für Leute ab 93 Kilo geeignet.
Schwierigkeit: Für Anfänger
Preis: ca. 42,- DM

Bezug: Games In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66

Domain

Spielmaterial:	63%
Spielregeln:	75%
Spielreiz:	78%

Besonderes: Bevor es losgehen kann, ist mal wieder Akkord angesagt: Etwa 3 Millionen Pappkameraden wollen aus der Schablone gedruckt werden...
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,- DM

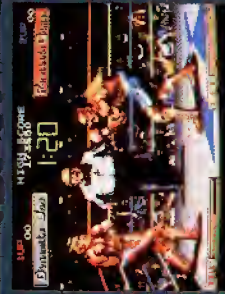
Bezug: Games In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66



Wenn unsere Arcade-Seite gelegentlich ins Kreuzfeuer der Kritik gerät, dann deshalb, weil viele von Euch noch nicht in die Spielhalle dürfen und sich daher fragen, was Automaten-Tests im Amiga Joker zu suchen haben. Unser heutiges Special sollte aber alle Bedenken restlos ausräumen!

Diesmal haben wir nämlich ein paar typische Arcade-Games für Euch zusammengetragen, die bereits auf den Amiga umgesetzt wurden. Sinn der Übung ist es, Euch einmal die Möglichkeit zum Direktvergleich zu geben - wie nahe kommt die Konvertierung dem Automaten-Original, wo liegen die Unterschiede? Oben findet ihr daher immer ein Foto der Vorlage, unten eines der Amigaversion und in der Mitte einen kurzen Kommentar. Mal sehen, wer danach immer noch behauptet, das Coin Op wäre überflüssig...

FINAL BLOW



ARCADE

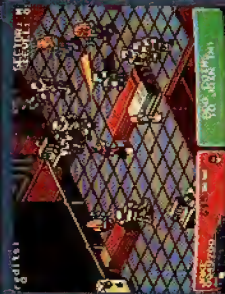
Arcade: Einer der besten Boxautomaten überhaupt. Tatoo hat hier bereits im Jahre 1989 tolles Handling: mit dem animierten Riesen-Spoxies und knackigen Sound-Effekten verknüpft.

Amiga: Knapp drei Jahre später kam Storms Umsetzung mit auf den ersten Blick täuschend ähnlicher Grafik - Animationen, Sound und Gameplay lassen jedoch zu wünschen übrig.



AMIGA

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS



ARCADE

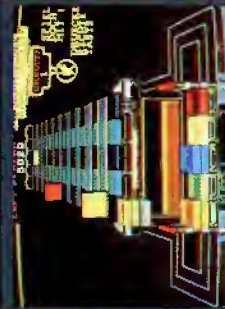
Arcade: Altris Action-Parodie mit dem monströsen Titel und der witzigen 3D-Grafik erschien ebenfalls bereits 1989. Leider war die Ballerompi spielerisch nicht gar so lustig.

Amiga: Mit nicht mal einem Jahr Abstand gelang Tengen/Domark eine Umsetzung, die dem Original kaum nachsteht - Grafik & Sound machen auch hier Laune, nur halt wie lange?



AMIGA

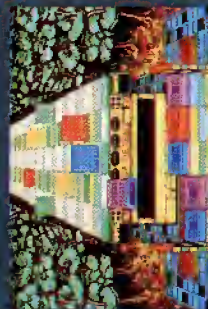
KLAX



ARCADE

Arcade: Mitte 1990 veröffentlichte Atari diesen Stichtigmacher im Seg des Tennis-Fiebers. Die geniale Spielidee verhalf der Hekik-Knochelei trotz bescheidener Präsentation zu einem Riesenerfolg!

Amiga: Diesen Erfolg konnte Domark praktisch gleichzeitig mit der Computerversion verbuchen - eine 1:1 Umsetzung, die im Joker mit der Traumnote 94 Prozent gewürdigt wurde!



AMIGA

R-TYPE 2



ARCADE

Arcade: Auch vom Nachfolger der klassischen Iron-Bulleter waren die Fans hingerissen: Ein, zwei neue Features, massenhaft neue Gegner und ein erneut großartiges Gamedesign – fertig war der Arcade-Hammer!

Amiga: Anderthalb Jahre später, nämlich im Herbst '91, setzte Activision das Game sehr ordentlich auf den Amiga um. Der große Erfolg blieb dennoch aus, die Unterschiede zum Vorgänger waren zu gering.



AMIGA

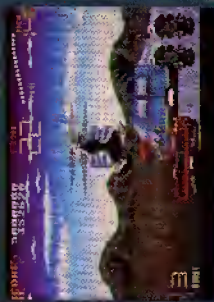
SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



ARCADE

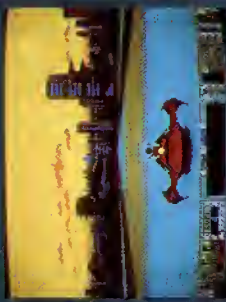
Arcade: Tatios Nachfolger zu „Chase H.Q.“ begeisterte 1990 die Renn- und Ballerheads gleichermaßen – optisch und spielerisch noch besser als der hervorstechende Vorgänger!

Amiga: Bereits ein halbes Jahr später hatte Ocean das Game unter dem Titel „Chase H.Q. II“ konvertiert. Eine Umsetzung ohne Fehl und Tadel, wie der Screenshots eindeutig beweist.



AMIGA

S.T.U.N. RUNNER



ARCADE

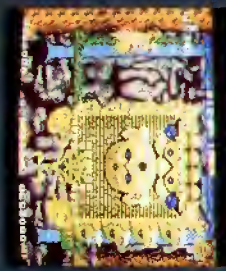
Arcade: Anfang 1990 sorgte das Sondergerät für Andrang in den Spielhallen: Einfach jeder wollte mit auf den Sitz klettern und durch die unglaublich schnellen Vektors-Röhren brettern!

Amiga: Ein Jahr später war Domarks Amiga-Version ein Flop, wie er im Büsche steht. Das Spiel lebte ausschließlich von der Geschwindigkeit, und genau die fehlte hier.



AMIGA

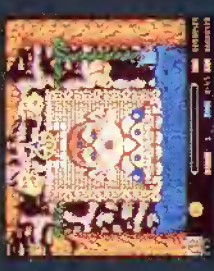
TOKI



ARCADE

Arcade: Es war ebenfalls anno 1990, da brachte die TAD Corporation dieses tolle Actionadventure in fulminanter Comic-Gratik heraus. Von der Präsentation bis zum Spielung stimmte hier einfach alles!

Amiga: Mit einem guten Jahr Verspätung lag dann die Amiga-Version der Plattform-Hatz von Opusich war sie kaum vom Original zu unterscheiden, nur das Gameplay hatte Ocean nicht zu 100 Pro hingekriegt.



AMIGA

Nr. 90001

Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt! Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90



Nr. 900005

Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitskop-

pien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3,5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Nr. 90002

Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, aus 100% Baumwolle, in den Größen: M,L,XL,XXL.
Schon für modische DM 49,-



Nr. 900004

Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren...
Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



Nr. 900007

Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,-

Nr. 90003

Zeitgeist – Kein Geist ist die topekkulsive Joker-Watch kurz „Jotch“ genannt. Mit diesem Zeiteisen seid Ihr Eurer Zeit voraus, denn die Uhr gibt es garantiert und ausschließlich nur für Joker-Leser!!!
Erhältlich in den zeitlosen Farben Schwarz oder Weiß für zeitlos günstige DM 59,- pro Uhr



DOS DOS

Karl und Michael Dreyer

DOS

für
Einsteiger, Aufsteiger
und Umsteiger

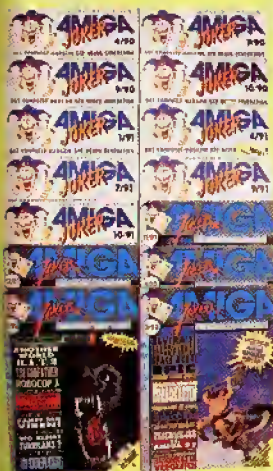
DOS DOS DOS

ECA
soft

Nr. 900006

Horizontalerweiterung 1 – Das „DOS-Buch für Einsteiger, Aufsteiger und Umsteiger“ von ECA ist genau das, was der Name verspricht: Ein verständlich geschriebenes Lern- und Nachschlagewerk für alle, die mal in die Welt der MS-Dosen schnuppern wollen! Für einsteigerfreundliche DM 38,80 pro Buch

Exklusiver als alles und jedes von **QUALLE**, besser und schöner als das Beste und Schönste von **SCHROTT** **VERSAND**, preisgünstiger als jeder Preisschläger aus dem **SCHAUER KATALOG** - das ist der **Joker Shop**. Und dank Bestellcoupon könnt Ihr Eure Kohle jetzt auch viel bequemer loswerden!



Wer ist „Qualle“? Was ist „Schrotto Versand“? Was soll ich mit dem „Schauer Katalog“? Ich will die exklusiven Joker-Artikel und sonst nix!

Null Problemo, könnt Ihr haben! Einfach den Bestellcoupon ausfüllen und an unsere Adresse schicken! Oder, falls Ihr das Heft nicht zerschneipeln wollt, Nummer und Bezeichnung des oder der gewünschten Artikel auf eine Postkarte schreiben. Bitte nicht vergessen, die Zahlungsweise anzugeben (siehe Coupon) und ab damit.

ABER: Bei Vorauskasse bitte DM 4,- für's Porto dazurechnen, Nachnahmebestellungen werden beim Postboten bezahlt, sind jedoch nur im Inland möglich. Und falls Ihr's nicht gewußt habt - die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei!

Nr. 100000

Joker-Sammlung - Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den abgebildeten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch? Für's Übliche: DM 6,50 pro Heft bis Ausgabe 10/91, ab Nummer 11/91 kostet jeder Joker DM 7,-

Nr. 200000

Spezialitäten - Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! Beispielsweise unser neuester Streich, „Rollen Spiele“. Hier findet Ihr ALLES zum Thema: über 80 Tests, Previews, Infos, News und jede Menge Tips, Tricks und Pläne! Speziell günstig für schlappe 8,50 DM

Horizontale Erweiterung II - Mit dem „PC Joker“ wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben! Für die gewohnten DM 7,- pro Heft

Ich bezahle ☐ per Nachnahme ☐ per Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 4,- für Porto dazurechnen.
☐ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Meine Adresse:	Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
	100000	Amiga Joker	<input type="checkbox"/> 4/90 <input type="checkbox"/> 7/90 <input type="checkbox"/> 9/90 <input type="checkbox"/> 1/91
Name	<input type="checkbox"/> 4/91 <input type="checkbox"/> 5/91 <input type="checkbox"/> 7/91 <input type="checkbox"/> 9/91 <input type="checkbox"/> 10/91 <input type="checkbox"/> 11/91 <input type="checkbox"/> 12/91 <input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 2/92 <input type="checkbox"/> 3/92		
Straße/Hausnr.	200000	Sonderheft	<input type="checkbox"/> Rollenspiele
	300000	PC Joker	<input type="checkbox"/> 6/91 <input type="checkbox"/> 1/92 <input type="checkbox"/> 2/92
Pl. Z./Ort	90001	Joker Shirt	<input type="checkbox"/> S, <input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL
Datum/Unterschrift	90002	Joker Jogger	<input type="checkbox"/> M, <input type="checkbox"/> L, <input type="checkbox"/> XL, <input type="checkbox"/> XXL
	90003	Joker Watch	<input type="checkbox"/> weiß, <input type="checkbox"/> schwarz
Einfach einsenden an:	900004	Joker Sammelordner	<input type="checkbox"/> Stück
JOKER VERLAG	900005	Disksticker	<input type="checkbox"/> Bögen à 8 Stück
JOKER SHOP	900006	Dos-Buch	<input type="checkbox"/> Stück
UTERE PARKSTR. 67	900007	Solarrechner-Disk	<input type="checkbox"/> Stück
8013 HAAR			



Unser Osterei heißt AMIGA JOKER — ab 24. April

findet Ihr es an jedem Kiosk!

An den Schokoladeneiern solltet Ihr Euch bis dahin ja schon sattgefüttert haben, der Termin kommt also gerade richtig für den großen Spielhunger hinterher. Mit dem Finden dürfte es auch keine Probleme geben, es sei denn, der Osterhase hätte Euren Stammkiosk versteckt. Und damit jetzt auch ja keiner auf die Idee kommt, wir würden Euch ein faules Ei ins Nest legen, klopfen wir schonmal vorab ein bißchen an der Schale:

Tests, Previews, Specials, Lösungshilfen – alles schön und schön aktuell wie immer. Da hätten wir bleistiftsweise „Jim Power“, Loricels brandneues Plattform-Game. Da hätten wir auch „The Addams Family“, Oceans Spiel zum Kinohit. Außerdem hätten wir noch „Eye of the Beholder 2“ in der Amigaversion, diesmal ganz bestimmt. Und einen großen Vergleichstest aller Freezer, sowie als besondere Überraschung ein komplettes Rollenspiel im Heft hätten wir auch noch!

Hättet Ihr also bitte die Güte, Euch mit 7,- DM in der Tasche ab 24. April am Kiosk einzufinden? Was, zu weit, zu spät, zu teuer? Tja, dann holt Euch am besten sofort ein Abo, so kriegt Ihr den neuen AMIGA JOKER (samt der tollen Prämie!) schneller, günstiger und direkt an der Haustüre!



Inserentenverzeichnis

IA Soft	22	Karosoft	94
3 1/2 Software	58	Lifestyle	51
ABC Soft	46,47	Megasoft	63
AHS	26	Microprose	15
ASI	128	MIN Hobby	106
Attic	11	Müller Computersoftware	89
Bachem	25	Müller Satellitentechnik	25
Bachler	51	Multimedia	66
Bits & Bytes	73	Neuroth	92
Bomica	172,123	New World Computing	29
CCS	66	Peterbusch	92
Computer Glücks	92	Playsoft	67
Computer World	106	Rushware	2,29,31,127,128
CPS Heidek	60,61	Schatztruhe	97,110
Data & Electronics	67,75	Schneider	6
Daze Marketing	13	SCS	66
Delta Soft	73	Seitz	52
Dif Games	49	Soft Concepts	73
ECS	6	Soft & Sound	19
Electronic Arts	33	Softgold	29,128
Essex	22	Softwarepower	111
Funny-Software	36,37,49	Software Maniacs	24
Galaxy	112	Starbyte	17
Gremlin	127	UBI Soft	31
Groß Electronic	109	United Software	15,33
Hi-Tec	109	Vasili	65
Infogrames	35	Wial Versand	85
Intersoft	71,106	World of Wonders	69
Joker Verlag	27,41,83	Zogmann	68
Joysoft	76	Domark	
		Starbyte	

Bezugsquellen

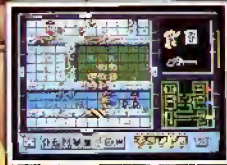
ABS Laden & Versand: Schillingstr. 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Frank Heidek Bürgerstr. 8-10 5000 Köln 1 Tel.: 0221/256983	Joysoft Giesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/4301047	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02131/6070
Bachler Computersoftware Blücherstr. 24 Postfach 1113 4290 Bocholt Tel.: 02671/183088	Funny-Software Stuttgarter Str. 99 7000 Stuttgart-Feuerbach Tel.: 0711/8568534	Kingsoft Grüner Weg 29 5100 Aachen Tel.: 0241/152051	Softwarepower Schwedestr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bomica Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Galaxy Pflingensstr. 26 8000 München 70 Tel.: 089/7605151	Leisuresoft Robert-Koch-Str. 1 4703 Bielefeld Tel.: 02383/690	Wial Versand Liegkestr. 13 80316 Griesenell Tel.: 08142/8273
ECS Computer Orleansstr. 63 8000 München 80 Tel.: 089/4489389	GameWorld Landberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 089/786044	Richartz Postfach 1308 4054 Neuenst 1 Tel.: 02153/3736	World of Wonders Marktplatz 39 6231 Schwalbach Tel.: 06196/84747

Deine äußerste Konzentration
wird gefordert!

SPACE CRUSADE

Melden Sie sich
freiwillig bei
der Space-Ma-
rine und retten
Sie die Mens-
cheit vor den
chaotischen
Kreaturen aus
dem All!!

erhältlich
für
AMIGA
und
C64



RUSHWARE
Online with the trend

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 • D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: - Karasoft, Darius - Thall AG



LBIRD

MADE BY AQUARIUS



UNVERBUNDLICHER
VERKAUFSPREIS!

DM
2999,-



POWER GF TWO: i 386/SX-25 INTEL, 2 MB,
HD 50 MB (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR.
DER PROFI- UND FUNCOMPUTER MIT SOUND-
KARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG,
PC+ VIRUSPOLICE, MACS GPERA UND DEN
2 ACTION GAMES...

Mad TV **MONKEY ISLAND**

IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN HERTE- UND
KARSTADT-FILIALEN, ALLEN FILIALEN VON ALLEKAUF, HOPFEN, KAUFHOFF,
SCHREIBER COMPUTER, ALLEN PC COMPUTER-ZENTERN UND SHOPS.

ASI
COMPUTER

BEI HOLTKÖTTER HAMBURG, BAD SCHWARTAU SOWIE IM ASI SYSTEM
FACHHANDEL ÖSTERREICH IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN
SCHWEIZ IN ALLEN INTERDISCOUNT UND MICROSPOT-FILIALEN